

**WANDA FIGUR GATOTKACA  
DALAM WAYANG KULIT PURWA GAYA SURAKARTA**

DISERTASI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan  
guna memperoleh derajat Doktor (S3)  
Program Studi Penciptaan dan Pengkajian Seni



Diajukan Oleh:  
DENDI PRATAMA  
NIM: 13312104

PASCASARJANA  
INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA  
2019

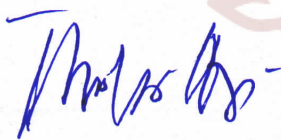
Disetujui dan disahkan oleh Tim Promotor

Promotor



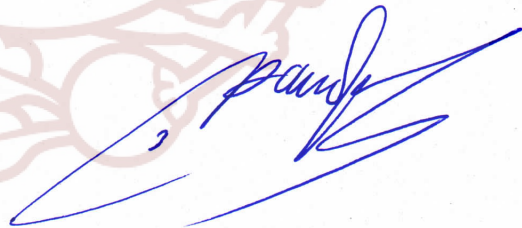
Prof. Dr. Dharsono, M.Sn.  
NIP. 195107141985031002

Co-Promotor



Prof. Dr. Timbul Haryono, MSc.  
NIP. 130530592

Co-Promotor



Prof. Dr. Sarwanto, S.Kar., M.Hum.  
NIP. 195306161979031001

DISERTASI

**WANDA FIGUR GATOTKACA  
DALAM WAYANG KULIT PURWA GAYA SURAKARTA**

Dipersiapkan dan disusun oleh

Dendi Pratama

NIM: 13312104

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Pada Ujian Terbuka Promosi Doktor

Tanggal 3 Mei 2019

Susunan Dewan Penguji

Ketua Dewan Penguji

**Dr. Bambang Sunarto, S.Sen., M.Sn.**

Promotor

Ko-Promotor

**Prof. Dr. Dharsono, M.Sn.**

**Prof. Dr. Timbul Haryono, M. Sc.**

Ko-Promotor

Penguji

**Prof. Dr. Sarwanto, S. Kar., M. Hum.**

**Prof. Dr. Soetarno, DEA.**

Penguji

Penguji

**Prof. Dr. Andrik Purwasito, DEA**

**Dr. Bambang Suwarno, M.Hum.**

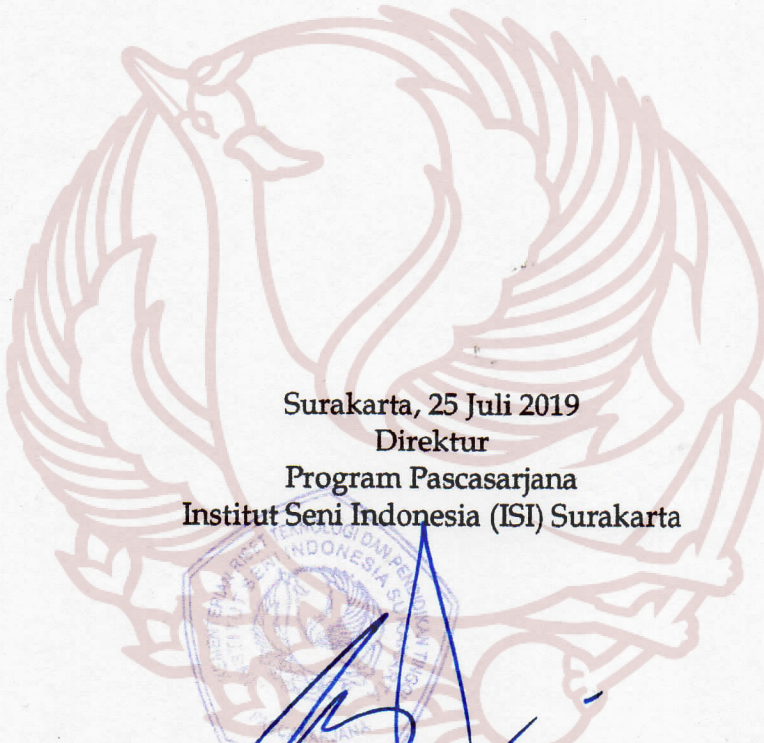
Penguji

Penguji

**Dr. Sugeng Nugroho, S. Kar., M.Sn.**

**Dr. I Nyoman Murtana, M.Hum.**

Disertasi ini telah diterima  
Sebagai salah satu persyaratan guna memperoleh gelar Doktor  
Program Studi Penciptaan dan Pengkajian Seni  
Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta



Surakarta, 25 Juli 2019  
Direktur  
Program Pascasarjana  
Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta



Dr. Bambang Sunarto, S.Sen., M.Sn.



## PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa disertasi ini bukan merupakan karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak mengandung karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam kepustakaan.

Surakarta, 25 Juli 2019

Yang menyatakan,



Dendi Pratama

## INTISARI

**WANDA FIGUR GATOTKACA DALAM WAYANG KULIT PURWA GAYA SURAKARTA.** Penelitian disertasi ini mengkaji figur *wanda* Gatotkaca wayang kulit *purwa* gaya Surakarta dalam kebudayaan Jawa. Kajian ini difokuskan pada *wanda* figur Gatotkaca dalam wayang kulit *purwa* gaya Surakarta yang berpusat pada kemunculan *wanda*, bentuk dan unsur estetika visual serta penerapan *wanda* Gatotkaca pada pertunjukan wayang kulit *purwa* gaya Surakarta. Penelitian ini menggunakan pendekatan holistik, emik, estetika, dan ikonografi, ikonometri, dengan metode sejarah, metode analisis interaksi, dan ikonometri. Metode pendukungnya adalah hermeneutik dan interpretatif. Penelitian ini berfokus pada bentuk visual *wanda-wanda* wayang figur Gatotkaca di daerah Surakarta dengan sampel koleksi Bambang Suwarno. Terdapat tujuh *wanda* yang telah ditemukan dan dianalisis dalam penelitian ini; *wanda Guntur*, *wanda Thathit*, *wanda Kilat*, *wanda Gelap*, *wanda Manten*, *wanda Bedhug*, dan *wanda Ratu*.

Ada 3 hal yang dipertanyakan dalam penelitian ini; (1) munculnya *wanda* wayang tokoh Gatotkaca pada wayang kulit *purwa* gaya Surakarta; (2) bentuk *wanda* Gatotkaca pada wayang kulit *purwa* gaya Surakarta; (3) penerapan *wanda* figur Gatotkaca pada pertunjukan wayang kulit *purwa* gaya Surakarta.

Penelitian ini menjabarkan alasan munculnya *wanda* wayang Gatotkaca yaitu (1) permintaan penguasa dan dalang; (2) kebutuhan lakon; (3) kreativitas dalam pembuatan wayang *wanda* Gatotkaca. Penggunaan *wanda* juga mempengaruhi sifat adegan pada *pakeliran* lakon yang memainkan tokoh Gatotkaca. Unsur *wanda* Gatotkaca pada figur wayang kulit *purwa* figur Gatotkaca ada empat yaitu (1) kapangan; (2) posisi kepala dan wajah; (3) busana dan atribut; (4) warna figur. Disertasi ini mendapatkan bahwa penerapan *wanda* figur Gatotkaca pada pertunjukan wayang kulit *purwa* gaya Surakarta: (1) *wanda* digunakan pada semua lakon pada *pakeliran* wayang kulit *purwa* gaya Surakarta sesuai dengan situasi dan kondisi; (2) *wanda* tertentu disesuaikan dengan karakter dari sifat dasar dari *wanda* sesuai warna dan bentuk perupaan; (3) Penggunaan *wanda* sesuai dengan selera dan kemahiran dalang, atau kreasi dalang dalam menyelaraskan peristiwa menyajikan atau mempergelarkan *pakeliran*, dengan lakon yang dibawakan.

**Kata kunci:** *wanda*, Gatotkaca, wayang kulit *purwa*, wayang

## ABSTRACT

**THE WANDA OF GATOTKACA IN SURAKARTA-STYLE WAYANG KULIT PURWA.** This academic dissertation studied the *wanda* of Gatotkaca in Surakarta-style *wayang kulit purwa* in Javanese culture. This study focused on the Gatotkaca figure and its *wanda* in Surakarta-style *wayang kulit* which centered on the emergence of *wanda*, the forms and elements of visual aesthetics of *wanda*, and their application on Gatotkaca in the Surakarta-style *wayang kulit purwa* shadow puppet show. This study uses a holistic, emic, aesthetic, and iconographic approach, along with historical methods, interaction analysis methods, and iconometry. Hermeneutic and interpretative method are used as the supporting methods. This study emphasized on the many visual forms of the *wanda* of Gatotkaca in the Surakarta area using the sampling taken from the collection of Bambang Suwarno. There are 3 research questions as the main focus of this study: (1) the emergence of the *wanda* of Gatotkaca figure in the Surakarta-style *wayang kulit purwa*; (2) the forms of the *wanda* of Gatotkaca in the Surakarta-style *wayang kulit purwa*, and; (3) the application of the *wanda* of Gatotkaca in the Surakarta-style *wayang kulit purwa* shadow puppet show.

This research found and analyzed seven forms of *wanda*, consisted of: *wanda Guntur*, *wanda Thathit*, *wanda Kilat*, *wanda Gelap*, *wanda Manten*, *wanda Bedhug*, and *wanda Ratu*. This study outlines the reasons for the emergence of the *wanda* of Gatotkaca, namely: (1) The request of the ruling authority and the puppeteer; (2) Play needs, and; (3) Creativity in the making of Gatotkaca figure in Surakarta-style *wayang kulit purwa*. The use of *wanda* also affects the nature of the scene in the play or the *pakeliran* that involves the Gatotkaca figure. There are four elements of *wanda* of Gatotkaca in *wayang kulit purwa*, namely: (1) *Kapangan*; (2) Head and face position; (3) Clothing and attributes, and; (4) The color of the figure. In regards to the application of the many forms of *wanda* of Gatotkaca in Surakarta-style *wayang kulit purwa*, this academic dissertation concluded that: (1) *Wanda* was used in all plays on the *pakeliran* involving the Surakarta-style *wayang kulit purwa* according to the situation and condition of the scene; (2) Certain forms of *wanda* are adapted to the character from the basic form of *wanda* according to the color and artistic forms; (3) The use of *wanda* is adjusted to the taste and skill of the puppeteer, or the creation of the puppeteer in accordance to the event presented or expressed in the scene performed within the *pakeliran*.

**Keywords:** *wanda*, Gatotkaca, *wayang kulit purwa*, Surakarta, *wayang*

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur senantiasa dipanjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, atas karunia dan kuasa-Nya sehingga penulisan disertasi yang berjudul "*Wanda* Figur Gatotkaca dalam wayang kulit *purwa* gaya Surakarta" dapat terselesaikan. Disertasi ini dapat diselesaikan karena banyaknya bantuan, dukungan moral, material, serta doa dari berbagai pihak. Sebagai perwujudan rasa syukur atas semua ini, perkenankan Penulis menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian tugas besar ini.

Rasa terima kasih Penulis tujukan kepada Yang Terhormat Direktur Jendral Pendidikan Tinggi - Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi yang memberikan Beasiswa Pendidikan Pascasarjana Dalam Negeri. Yang Terhormat Kepala Lembaga Layanan Pendidikan Tinggi Wilayah III (Kordinator Perguruan Tinggi Swasta Wilayah III) yang membantu kelancaran administrasi proses studi lanjut. Yang Terhormat Rektor Institut Seni Indonesia Surakarta, Direktur Program Pasca Sarjana, dan Ketua Program Studi Penciptaan dan Pengkajian Seni yang memberikan perhatian, semangat dan fasilitas pembelajaran. Yang Terhormat Rektor Universitas Indraprasta PGRI Jakarta (Unindra) yang telah mengizinkan Penulis untuk melanjutkan studi pada Program Doktor Penciptaan dan Pengkajian Seni di ISI Surakarta.



Disampaikan pula terima kasih dan rasa hormat yang mendalam kepada promotor, Prof. Dr. Dharsono, M.Sn. yang sangat banyak memberikan ilmu dan bimbingan kepada Penulis dengan sangat sabar sehingga dapat mencapai posisi sampai saat ini, tidak hanya membimbing secara akademik, tetapi lebih banyak berperan sebagai orang tua selama Penulis melakukan studi di Surakarta, yang tak jemu memberikan perhatian, nasehat, teguran, dan bimbingan-bimbingan baik secara akademik maupun kehidupan.

Selanjutnya terima kasih kepada Prof. Dr. Timbul Haryono, M.Sc. sebagai ko-promotor atas perhatian yang luar biasa serta membuat Penulis sangat tersanjung karena “menitipkan” kajian dalam disertasi ini, yaitu Ikonometri Wayang, yang menjadi salah satu kebaruan penelitian walaupun hasilnya masih sangat jauh dari sempurna, dan yang lebih penting adalah bimbingan spiritual yang membangkitkan semangat dan motivasi Penulis untuk melanjutkan studi dan menyelesaikan disertasi ini. *Inshaallah* Penulis tidak akan lupa tentang pesan “Memasuki Hutan yang Gelap”, yang selalu menjadi pengingat Penulis saat mengalami demotivasi.

Terima kasih kepada Prof. Dr. Sarwanto, M.Hum. atas bimbingan dan arahan fokus disertasi ini, ketelatenan dan ketelitian dalam memberikan koreksi atas penulisan serta petunjuk-petunjuk yang harus dilakukan sehingga Penulis menemui orang-orang hebat yang banyak

membantu disertasi ini. Dalam proses bimbingan ini, Penulis benar-benar dapat memahami makna lakon Dewaruci.

Terima kasih kepada Prof. Dr. Soetarno, DEA. yang memberikan masukan, nasehat, perhatian, serta motivasi kepada Penulis untuk terus mengerjakan dan menyegerakan penyelesaian disertasi ini. Selanjutnya terima kasih kepada Dr. Bambang Suwarno, M.Hum. sebagai narasumber dan penguji, tetapi lebih banyak berperan sebagai seorang bapak yang sangat membantu anaknya dalam menyelesaikan disertasi ini. Kesabaran, ketelatenan, dan perhatian yang sangat besar dalam membantu proses penyelesaian disertasi, termasuk koreksi yang sangat cermat dalam teknik penulisan disertasi ini.

Disampaikan pula terima kasih kepada para narasumber, yaitu Ki H. Manteb Soedharsono, Ki H. Anom Suroto, Ki Purbo Asmoro, Blacius Subono, Sumanto, Prof. Dr. Kasidi Hadiprayitno, Sihanto, Sutopo, Narimo, Soegeng Toekiyo dan Agus Ahmadi.

Terima kasih yang tak terhingga untuk keempat orang tua, Mama Sri Lestari, Bapak Didiek Suwarso, Ibu Mashlihah, serta Bapak Abu Yahya, yang tak putus mendoakan dan memberi semangat. Terima kasih khusus dan sangat istimewa untuk istri saya, Nadia Arini Yahya, yang selalu memberikan semangat, dorongan, dan pengertian serta kesabaran, serta anak-anak saya yang luar biasa hebat, Kal-El Muhammad Pratama dan Aryasekar Sarasvati Pratama.

Akhirnya, kepada semua pihak yang tidak disebutkan di sini, secara pribadi disampaikan banyak terima kasih atas bantuan dan motivasi sehingga disertasi ini dapat diselesaikan dengan baik. Penulis sangat menyadari bahwa disertasi ini masih sangat banyak kekurangan. Untuk itu kritik dan saran sangat diharapkan untuk perbaikan selanjutnya.

Surakarta, 3 Mei 2019

Penulis



## DAFTAR ISI

PERNYATAAN .....	v
INTISARI .....	vi
ABSTRACT .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI .....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xvii
DAFTAR TABEL .....	xxv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xxv
CATATAN UNTUK PEMBACA .....	xxvi
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	13
C. Tujuan Penelitian .....	14
D. Manfaat Penelitian .....	14
E. Tinjauan Pustaka .....	15
F. Kerangka Konseptual .....	20
G. Metode Penelitian .....	24
1. Terminologi .....	24
a. <i>Wanda</i> .....	24
b. Figur .....	24
c. Wayang Kulit <i>Purwa</i> gaya Surakarta .....	25
2. Pendekatan dan Jenis Penelitian .....	26
3. Sumber Data .....	28
4. Teknik Pengumpulan Data .....	29
a. Observasi .....	29
b. Studi Pustaka .....	30



c. Wawancara.....	30
d. Dokumentasi .....	33
5. Analisis Data .....	33
H. Sistematika Penulisan.....	38

## BAB II MUNCULNYA WANDA WAYANG DALAM FIGUR TOKOH WAYANG KULIT PURWA GAYA SURAKARTA..... 39

A. Pengantar.....	39
B. Aspek Historis Wayang Kulit <i>Purwa</i> Gaya Surakarta .....	40
C. Asal-Usul <i>Wanda</i> Wayang Kulit <i>Purwa</i> Gaya Surakarta .....	52
D. Tokoh Gatotkaca pada Lakon <i>Pakeliran</i> Wayang Kulit <i>Purwa</i> <u>Gaya</u> Surakarta.....	59
E. Perkembangan <i>Wanda</i> Figur Gatotkaca .....	70
F. Alasan Munculnya <i>Wanda-Wanda</i> Wayang Gatotkaca .....	79
1. Permintaan Otoritas Penguasa, Otoritas Politik, atau Dalang .....	79
2. Kebutuhan Lakon Gatotkaca .....	83
3. Proses Kreativitas dalam Pembuatan <i>Wanda</i> Wayang Gatotkaca...	86

## BAB III BENTUK WANDA GATOTKACA PADA WAYANG KULIT PURWA GAYA SURAKARTA ..... 90

A. Pengantar.....	90
B. Elemen Visual <i>Wanda</i> Gatotkaca.....	92
1. Teknik Pembentuk Tata Rupa Wayang Gatotkaca .....	93
a. <i>Corèkan</i> dan <i>Gebingan</i> .....	93
b. Tatahan .....	97
c. <i>Sungging</i> .....	101
2. Elemen Visual Wayang .....	110
a. <i>Kapangan</i> .....	110
b. <i>Bedhahan</i> .....	111

c. Warna Muka dan Badan.....	112
d. Busana dan Perhiasan serta Posisinya pada Wayang.....	115
3. <i>Wanda</i> Gatotkaca .....	131
a. Gatotkaca <i>Wanda Guntur</i> .....	133
b. Gatotkaca <i>Wanda Mantèn</i> .....	152
c. Gatotkaca <i>Wanda Gelap</i> .....	171
d. Gatotkaca <i>Wanda Kilat</i> .....	190
e. Gatotkaca <i>Wanda Thathit</i> .....	209
f. Gatotkaca <i>Wanda Bedhug</i> .....	228
g. Gatotkaca <i>Wanda Ratu</i> .....	247
C. Ikonometri figur Gatotkaca .....	266
1. Dasar dan Cara Pengukuran Ikonometri.....	268
2. Pengukuran Ikonometri .....	276
a. <i>Wanda Guntur</i> .....	276
b. <i>Wanda Kilat</i> .....	278
c. <i>Wanda Thathit</i> .....	280
d. <i>Wanda Gelap</i> .....	282
e. <i>Wanda Mantèn</i> .....	284
f. <i>Wanda Bedhug</i> .....	286
g. <i>Wanda Ratu</i> .....	288
3. Hasil Pengukuran Ikonometri.....	290
a. Posisi tegak tubuh .....	292
b. Posisi bahu.....	293
c. Posisi <i>longok</i> leher .....	294
d. Posisi tunduk wajah.....	295
e. Posisi arah pandang .....	296
D. Taksonomi <i>Wanda</i> Gatotkaca.....	298
1. Taksonomi berdasarkan Rupa <i>Wanda-Wanda</i> Gatotkaca .....	298
a. Kategori berdasarkan Warna <i>wanda</i> Gatotkaca .....	299

b. Kategori berdasarkan Busana dan Atribut <i>wanda</i> Gatotkaca ..	300
2. Taksonomi Ikonometri <i>Wanda</i> .....	302
a. <i>Tumungkul Luruh</i> .....	302
b. <i>Luruh Semuruh</i> .....	303
c. <i>Longok</i> atau <i>Tumengo</i> .....	303
3. Taksonomi Unsur Visual dan Ikonometri <i>Wanda</i> Gatotkaca.....	304
a. Badan berwarna Emas .....	304
b. Badan berwarna Hitam .....	305
E. Unsur <i>Wanda</i> pada Wayang Gatotkaca.....	306
F. Nilai-nilai estetik dan makna pada <i>wanda</i> figur Gatotkaca .....	308
1. Gatotkaca <i>wanda Guntur</i> .....	308
2. Gatotkaca <i>wanda Mantèn</i> .....	310
3. Gatotkaca <i>wanda Gelap</i> .....	314
4. Gatotkaca <i>wanda Kilat</i> .....	316
5. Gatotkaca <i>wanda Thathit</i> .....	319
6. Gatotkaca <i>wanda Bedhug</i> .....	322
7. Gatotkaca <i>wanda Ratu</i> .....	325
 BAB IV PENERAPAN WANDA FIGUR GATOTKACA PADA PAKELIRAN WAYANG KULIT PURWA GAYA SURAKARTA .....	 329
A. Pengantar.....	329
B. Keberadaan <i>Wanda</i> menurut Masyarakat Pedalangan.....	331
1. Pengguna (Dalang) .....	333
a. Manteb Soedharsono .....	333
b. Anom Soeroto .....	336
c. Purbo Asmoro.....	338
2. Pakar Wayang.....	343
a. Sihanto .....	343
b. Bambang Suwarno .....	345

c. Sumanto .....	347
3. Pengamat Wayang .....	351
a. Soetarno .....	351
b. Kasidi Hadiprayitno .....	353
c. Blacius Subono .....	355
C. Penerapan <i>Wanda</i> Gatotkaca dalam <i>Pakeliran</i> Wayang Kulit <i>Purwa</i> ..	359
1. Cerita singkat lakon-lakon Gatotkaca .....	359
a. Lahirnya Gatotkaca .....	359
b. Pregiwa-Pregiwati .....	362
c. Gatotkaca Gugur .....	363
d. Banjaran Gatotkaca .....	366
2. Adegan dalam lakon yang memainkan Gatotkaca .....	369
a. Fase Lahir – Candradimuka; <i>Wanda</i> Tetuka dan <i>Wanda</i> Kilat .	369
b. Fase Menjadi Raja; <i>Wanda</i> Ratu dan <i>Wanda</i> Guntur .....	372
c. Fase Berperang pada Baratayuda; <i>Wanda</i> Thathit .....	374
D. Kesesuaian Penggunaan <i>Wanda</i> Gatotkaca .....	381
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....	387
A. Kesimpulan .....	387
B. Temuan .....	388
C. Saran .....	390
DAFTAR PUSTAKA .....	392
DAFTAR NARASUMBER .....	398
GLOSARIUM .....	399
LAMPIRAN 1. DAFTAR PERTANYAAN WAWANCARA .....	404
LAMPIRAN 2. JAWABAN WAWANCARA .....	405



## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 1.</b>	Relief sebagai penceritaan wayang jaman dahulu .....	10
<b>Gambar 2.</b>	Bagan konsep kemunculan <i>wanda</i> dan kaitannya dengan <i>pakeliran</i> wayang kulit purwa .....	21
<b>Gambar 3.</b>	Bagan Kerangka Analisis Penelitian.....	37
<b>Gambar 4.</b>	Bayangan wayang di kelir sebagai refleksi nilai-nilai estetis dan moral spiritual .....	41
<b>Gambar 5.</b>	Bentuk wayang pada Daun Tal. ....	47
<b>Gambar 6.</b>	Gatotkaca versi India dalam Mahabharata.....	60
<b>Gambar 7.</b>	Gatotkaca versi Jawa dalam Wayang Kulit <i>Purwa</i> .....	62
<b>Gambar 8.</b>	Wayang Gatotkaca kecil (Tetuka) berbentuk raksasa .....	71
<b>Gambar 9.</b>	Wayang Gatotkaca kecil (Tetuka) berbentuk ksatria .....	72
<b>Gambar 10.</b>	Wayang Gatotkaca <i>wanda Bedhug</i> .....	74
<b>Gambar 11.</b>	<i>Corèkan</i> pada kertas .....	94
<b>Gambar 12.</b>	<i>Gebingan</i> pada kulit menggunakan pena .....	95
<b>Gambar 13.</b>	<i>Gebingan</i> pada kulit menggunakan pahat.....	96
<b>Gambar 14.</b>	Jenis-jenis <i>tatahan</i> .....	97
<b>Gambar 15.</b>	Alat Tatah .....	98
<b>Gambar 16.</b>	Kulit yang sudah di- <i>tratasi</i> .....	99
<b>Gambar 17.</b>	<i>Gempuran</i> membentuk citra <i>Garuda</i> , ornamen <i>Praba</i> dan bentuk alur rambut.....	100
<b>Gambar 18.</b>	<i>Tatahan</i> berupa <i>Bludren</i> yang membentuk elemen visual muka wayang, berupa alis, lingkaran mata, kumis dan tekstur pipi. ....	101
<b>Gambar 19.</b>	Sunggingan pada wayang.....	102
<b>Gambar 20.</b>	Warna dasar <i>sunggingan</i> .....	103
<b>Gambar 21.</b>	<i>Sorotan Hijau</i> .....	105
<b>Gambar 22.</b>	<i>Sorotan Merah</i> .....	105
<b>Gambar 23.</b>	<i>Sorotan Biru</i> .....	106
<b>Gambar 24.</b>	<i>Sorotan Gedhang Mateng</i> (Oranye).....	106
<b>Gambar 25.</b>	<i>Sorotan Mrunggèn</i> ( <i>Wungu</i> ).....	107

<b>Gambar 26.</b>	<i>Sorotan Wesèn (Abu-abu)</i> .....	107
<b>Gambar 27.</b>	Kombinasi Sorotan: 1) Sorotan Biru; 2) Sorotan Ungu; 3) Sorotan Oranye; 4) Sorotan Hijau; 5) Sorotan Merah.....	108
<b>Gambar 28.</b>	Bentuk Sorotan: 1) sorotan genukan; 2) sorotan polos; 3) sorotan trancapan .....	109
<b>Gambar 29.</b>	Hiasan Sorotan: 1) drenjeman atau cecekan; 2) cawen; 3) waleran .....	110
<b>Gambar 30.</b>	<i>Bedhahan Wayang</i> .....	111
<b>Gambar 31.</b>	Perbandingan Gatotkaca badan emas: <i>Wanda Mantèn</i> ; dan badan hitam: <i>Wanda Kilat</i> .....	113
<b>Gambar 32.</b>	Gatotkaca badan hitam (1) <i>Wanda Bedhug</i> ; (2) <i>Wanda Thathit</i> ; dan (3) <i>Wanda Kilat</i> .....	113
<b>Gambar 33.</b>	Gatotkaca badan emas: (1) <i>Wanda Mantèn</i> ; (2) <i>Wanda Guntur</i> .....	114
<b>Gambar 34.</b>	Busana dan Perhiasan pada figur wayang Gatotkaca.....	115
<b>Gambar 35.</b>	Posisi <i>Jamang</i> .....	116
<b>Gambar 36.</b>	Posisi <i>Sumping</i> dan <i>Oncèn-oncèn</i> .....	117
<b>Gambar 37.</b>	Posisi <i>Garuda Mungkur</i> dan <i>Dawala</i> .....	118
<b>Gambar 38.</b>	Posisi <i>Praba</i> dan Tali <i>Praba</i> .....	120
<b>Gambar 39.</b>	Posisi Kalung dan Ulur-ulur <i>Naga Karangrang</i> .....	121
<b>Gambar 40.</b>	Posisi <i>Kelat Bahu</i> .....	122
<b>Gambar 41.</b>	Posisi Gelang, Cincin, dan Keroncong .....	123
<b>Gambar 42.</b>	Posisi Kain Panjang .....	124
<b>Gambar 43.</b>	Posisi <i>Kunca</i> atau <i>Sembuliyen</i> .....	125
<b>Gambar 44.</b>	Posisi <i>Sabuk</i> dan <i>Èpèk Timang</i> .....	126
<b>Gambar 45.</b>	<i>Sabuk</i> dan <i>Èpèk Timang</i> pada Busana Jawa.....	126
<b>Gambar 46.</b>	Posisi <i>Badong</i> dan <i>Uncal Kencana</i> .....	127
<b>Gambar 47.</b>	Posisi <i>Uncal Wastra</i> .....	128
<b>Gambar 48.</b>	Posisi <i>Ukup Rénda Gubeg</i> .....	129
<b>Gambar 49.</b>	Posisi Celana Panjang .....	130
<b>Gambar 50.</b>	Wayang Gatotkaca Gaya Surakarta <i>Wanda Guntur</i> .....	133
<b>Gambar 51.</b>	<i>Kapangan Wanda Guntur</i> .....	134

<b>Gambar 52.</b>	<i>Corèkan Wanda Guntur</i> .....	135
<b>Gambar 53.</b>	<i>Bedhahan Wanda Guntur</i> .....	136
<b>Gambar 54.</b>	<i>Sketsa Bedhahan Wanda Guntur</i> .....	136
<b>Gambar 55.</b>	<i>Jamang Wanda Guntur</i> .....	137
<b>Gambar 56.</b>	<i>Sumping Wanda Guntur</i> .....	138
<b>Gambar 57.</b>	<i>Garuda Mungkur dan Dawala Wanda Guntur</i> .....	139
<b>Gambar 58.</b>	<i>Praba Wanda Guntur</i> .....	140
<b>Gambar 59.</b>	<i>Kalung dan Ulur-ulur Naga Karangrang Wanda Guntur</i> .....	141
<b>Gambar 60.</b>	<i>Kelat Bahu Wanda Guntur</i> .....	142
<b>Gambar 61.</b>	<i>Gelang Susun Rinangkep Calumpringan Wanda Guntur</i> .....	143
<b>Gambar 62.</b>	<i>Cincin Wanda Guntur</i> .....	143
<b>Gambar 63.</b>	<i>Kain Panjang Wanda Guntur</i> .....	144
<b>Gambar 64.</b>	<i>Kunca Wanda Guntur</i> .....	145
<b>Gambar 65.</b>	<i>Sabuk dan Èpèk Timang Wanda Guntur</i> .....	146
<b>Gambar 66.</b>	<i>Badong dan Uncal Kencana Wanda Guntur</i> .....	147
<b>Gambar 67.</b>	<i>Uncal Wastra Wanda Guntur</i> .....	148
<b>Gambar 68.</b>	<i>Ukup Rénda Gubeg Wanda Guntur</i> .....	149
<b>Gambar 69.</b>	<i>Celana Panjang Wanda Guntur</i> .....	150
<b>Gambar 70.</b>	<i>Keroncong Nagara Wanda Guntur</i> .....	151
<b>Gambar 71.</b>	<i>Wayang Gatotkaca Gaya Surakarta Wanda Mantèn</i> .....	152
<b>Gambar 72.</b>	<i>Kapangan Wanda Mantèn</i> .....	153
<b>Gambar 73.</b>	<i>Corèkan Wanda Mantèn</i> .....	154
<b>Gambar 74.</b>	<i>Bedhahan Wanda Mantèn</i> .....	155
<b>Gambar 75.</b>	<i>Sketsa Bedhahan Wanda Mantèn</i> .....	155
<b>Gambar 76.</b>	<i>Jamang Wanda Mantèn</i> .....	156
<b>Gambar 77.</b>	<i>Sumping dan Oncèn-oncèn Wanda Mantèn</i> .....	157
<b>Gambar 78.</b>	<i>Garuda Mungkur dan Dawala Wanda Mantèn</i> .....	158
<b>Gambar 79.</b>	<i>Praba Wanda Mantèn</i> .....	159
<b>Gambar 80.</b>	<i>Kalung dan Ulur-ulur Naga Karangrang Wanda Mantèn</i> .....	160
<b>Gambar 81.</b>	<i>Kelat Bahu Wanda Mantèn</i> .....	161
<b>Gambar 82.</b>	<i>Gelang Susun Rinangkep Calumpringan Wanda Mantèn</i> .....	162

<b>Gambar 83.</b>	<i>Cincin Gunung Sepikul Wanda Mantèn .....</i>	<i>162</i>
<b>Gambar 84.</b>	<i>Kain Panjang Wanda Mantèn .....</i>	<i>163</i>
<b>Gambar 85.</b>	<i>Kunca Wanda Mantèn .....</i>	<i>164</i>
<b>Gambar 86.</b>	<i>Sabuk dan Èpèk Timang Wanda Mantèn.....</i>	<i>165</i>
<b>Gambar 87.</b>	<i>Badong dan Uncal Kencana Wanda Mantèn.....</i>	<i>166</i>
<b>Gambar 88.</b>	<i>Uncal Wastra Wanda Mantèn .....</i>	<i>167</i>
<b>Gambar 89.</b>	<i>Ukup Rénda Gubeg Wanda Mantèn.....</i>	<i>168</i>
<b>Gambar 90.</b>	<i>Celana Panjang Wanda Mantèn .....</i>	<i>169</i>
<b>Gambar 91.</b>	<i>Keroncong Wanda Mantèn .....</i>	<i>170</i>
<b>Gambar 92.</b>	<i>Wayang Gatotkaca Gaya Surakarta Wanda Gelap .....</i>	<i>171</i>
<b>Gambar 93.</b>	<i>Kapangan Wanda Gelap.....</i>	<i>172</i>
<b>Gambar 94.</b>	<i>Corèkan Wanda Gelap.....</i>	<i>173</i>
<b>Gambar 95.</b>	<i>Bedhahan Wanda Gelap .....</i>	<i>174</i>
<b>Gambar 96.</b>	<i>Sketsa Bedhahan Wanda Gelap .....</i>	<i>174</i>
<b>Gambar 97.</b>	<i>Jamang Wanda Gelap .....</i>	<i>175</i>
<b>Gambar 98.</b>	<i>Sumping Wanda Gelap .....</i>	<i>176</i>
<b>Gambar 99.</b>	<i>Garuda Mungkur dan Dawala Wanda Gelap.....</i>	<i>177</i>
<b>Gambar 100.</b>	<i>Praba Wanda Gelap.....</i>	<i>178</i>
<b>Gambar 101.</b>	<i>Kalung dan Ulur-ulur Naga Karangrang Wanda Gelap.....</i>	<i>179</i>
<b>Gambar 102.</b>	<i>Kelat Bahu Wanda Gelap .....</i>	<i>180</i>
<b>Gambar 103.</b>	<i>Gelang Kana Wanda Gelap .....</i>	<i>181</i>
<b>Gambar 104.</b>	<i>Cincin Gunung Sepikul Wanda Gelap.....</i>	<i>181</i>
<b>Gambar 105.</b>	<i>Kain Panjang Wanda Gelap.....</i>	<i>182</i>
<b>Gambar 106.</b>	<i>Kunca Wanda Gelap.....</i>	<i>183</i>
<b>Gambar 107.</b>	<i>Sabuk dan Èpèk Timang Wanda Gelap .....</i>	<i>184</i>
<b>Gambar 108.</b>	<i>Badong dan Uncal Kencana Wanda Gelap.....</i>	<i>185</i>
<b>Gambar 109.</b>	<i>Uncal Wastra Wanda Gelap.....</i>	<i>186</i>
<b>Gambar 110.</b>	<i>Ukup Rénda Gubeg Wanda Gelap .....</i>	<i>187</i>
<b>Gambar 111.</b>	<i>Celana Panjang Cinde Kembang Timatah Wanda Gelap.....</i>	<i>188</i>
<b>Gambar 112.</b>	<i>Keroncong Wanda Gelap.....</i>	<i>189</i>
<b>Gambar 113.</b>	<i>Wayang Gatotkaca Gaya Surakarta Wanda Kilat.....</i>	<i>190</i>



<b>Gambar 114.</b> <i>Kapangan Wanda Kilat</i> .....	191
<b>Gambar 115.</b> <i>Corèkan Wanda Kilat</i> .....	192
<b>Gambar 116.</b> <i>Bedhahan Wanda Kilat</i> .....	193
<b>Gambar 117.</b> <i>Sketsa Bedhahan Wanda Kilat</i> .....	193
<b>Gambar 118.</b> <i>Jamang Wanda Kilat</i> .....	194
<b>Gambar 119.</b> <i>Sumping dan Oncèn-oncèn Wanda Kilat</i> .....	195
<b>Gambar 120.</b> <i>Garuda Mungkur dan Dawala Wanda Kilat</i> .....	196
<b>Gambar 121.</b> <i>Praba Gempuran Patra dan Tali Praba Wanda Kilat</i> .....	197
<b>Gambar 122.</b> <i>Kalung dan Ulur-ulur Naga Karangrang Wanda Kilat</i> .....	198
<b>Gambar 123.</b> <i>Kelat Bahu Wanda Kilat</i> .....	199
<b>Gambar 124.</b> <i>Gelang Kana Rinangkep Calumpringan Wanda Kilat</i> .....	200
<b>Gambar 125.</b> <i>Cincin Wanda Kilat</i> .....	200
<b>Gambar 126.</b> <i>Kain Panjang Wanda Kilat Sungging Bludiran</i> .....	201
<b>Gambar 127.</b> <i>Kunca Wanda Kilat</i> .....	202
<b>Gambar 128.</b> <i>Sabuk dan Èpèk Timang Wanda Kilat</i> .....	203
<b>Gambar 129.</b> <i>Badong dan Uncal Kencana Wanda Kilat</i> .....	204
<b>Gambar 130.</b> <i>Uncal Wastra Wanda Kilat</i> .....	205
<b>Gambar 131.</b> <i>Ukup Rénda Gubeg Wanda Kilat</i> .....	206
<b>Gambar 132.</b> <i>Celana Panjang Wanda Kilat</i> .....	207
<b>Gambar 133.</b> <i>Keroncong Wanda Kilat</i> .....	208
<b>Gambar 134.</b> <i>Wayang Gatotkaca Gaya Surakarta Wanda Thathit</i> .....	209
<b>Gambar 135.</b> <i>Kapangan Wanda Thathit</i> .....	210
<b>Gambar 136.</b> <i>Corèkan Wanda Thathit</i> .....	211
<b>Gambar 137.</b> <i>Bedhahan Wanda Thathit</i> .....	212
<b>Gambar 138.</b> <i>Sketsa Bedhahan Wanda Thathit</i> .....	212
<b>Gambar 139.</b> <i>Jamang Wanda Thathit</i> .....	213
<b>Gambar 140.</b> <i>Sumping Wanda Thathit</i> .....	214
<b>Gambar 141.</b> <i>Garuda Mungkur dan Dawala Wanda Thathit</i> .....	215
<b>Gambar 142.</b> <i>Praba dan Tali Praba Wanda Thathit</i> .....	216
<b>Gambar 143.</b> <i>Kalung dan Ulur-ulur Naga Karangrang Wanda Thathit</i> .....	217
<b>Gambar 144.</b> <i>Kelat Bahu Wanda Thathit</i> .....	218

<b>Gambar 145.</b> Gelang Kana Rinangkep Calumpringan Wanda Thathit .....	219
<b>Gambar 146.</b> Cincin Gunung Sepikul Wanda Thathit .....	219
<b>Gambar 147.</b> Kain Panjang Wanda Thathit .....	220
<b>Gambar 148.</b> Kunca Wanda Thathit .....	221
<b>Gambar 149.</b> Sabuk dan Èpèk Timang Wanda Thathit.....	222
<b>Gambar 150.</b> Badong dan Uncal Kencana Wanda Thathit.....	223
<b>Gambar 151.</b> Uncal Wastra Wanda Thathit .....	224
<b>Gambar 152.</b> Ukup Rénda Gubeg Wanda Thathit.....	225
<b>Gambar 153.</b> Celana Panjang Wanda Thathit .....	226
<b>Gambar 154.</b> Keroncong Wanda Thathit .....	227
<b>Gambar 155.</b> Wayang Gatotkaca Gaya Surakarta Wanda Bedhug .....	228
<b>Gambar 156.</b> Kapangan Wanda Bedhug .....	229
<b>Gambar 157.</b> Corèkan Wanda Bedhug .....	230
<b>Gambar 158.</b> Bedhahan Wanda Bedhug.....	231
<b>Gambar 159.</b> Sketsa Bedhahan Wanda Bedhug .....	231
<b>Gambar 160.</b> Jamang Wanda Bedhug .....	232
<b>Gambar 161.</b> Sumping Wanda Bedhug .....	233
<b>Gambar 162.</b> Garuda Mungkur dan Dawala Wanda Bedhug .....	234
<b>Gambar 163.</b> Praba dan Tali Praba Wanda Bedhug .....	235
<b>Gambar 164.</b> Kalung dan Ulur-ulur Naga Karangrang Wanda Bedhug .....	236
<b>Gambar 165.</b> Kelat Bahu Wanda Bedhug .....	237
<b>Gambar 166.</b> Gelang Kana Wanda Bedhug .....	238
<b>Gambar 167.</b> Cincin Gunung Sepikul Wanda Bedhug .....	238
<b>Gambar 168.</b> Kain Panjang Wanda Bedhug.....	239
<b>Gambar 169.</b> Kunca Wanda Bedhug .....	240
<b>Gambar 170.</b> Sabuk dan Èpèk Timang Wanda Bedhug .....	241
<b>Gambar 171.</b> Badong dan Uncal Kencana Wanda Bedhug .....	242
<b>Gambar 172.</b> Uncal Wastra Wanda Bedhug.....	243
<b>Gambar 173.</b> Ukup Rénda Gubeg Wanda Bedhug.....	244
<b>Gambar 174.</b> Celana Panjang Wanda Bedhug .....	245
<b>Gambar 175.</b> Keroncong Wanda Bedhug .....	246

<b>Gambar 176.</b> <i>Wayang Gatotkaca Gaya Surakarta Wanda Ratu</i> .....	247
<b>Gambar 177.</b> <i>Kapangan Wanda Ratu</i> .....	248
<b>Gambar 178.</b> <i>Corèkan Wanda Ratu</i> .....	249
<b>Gambar 179.</b> <i>Bedhahan Wanda Ratu</i> .....	250
<b>Gambar 180.</b> <i>Sketsa Bedhahan Wanda Ratu</i> .....	250
<b>Gambar 181.</b> <i>Jamang Kinokowistho Wanda Ratu</i> .....	251
<b>Gambar 182.</b> <i>Sumping Wanda Ratu</i> .....	252
<b>Gambar 183.</b> <i>Garuda Mungkur dan Dawala Wanda Ratu</i> .....	253
<b>Gambar 184.</b> <i>Praba dan tali Praba Wanda Ratu</i> .....	254
<b>Gambar 185.</b> <i>Kalung dan Ulur-ulur Naga Karangrang Wanda Ratu</i> .....	255
<b>Gambar 186.</b> <i>Kelat Bahu Wanda Ratu</i> .....	256
<b>Gambar 187.</b> <i>Gelang Kana Wanda Ratu</i> .....	257
<b>Gambar 188.</b> <i>Cincin Wanda Ratu</i> .....	257
<b>Gambar 189.</b> <i>Kain Panjang Wanda Ratu</i> .....	258
<b>Gambar 190.</b> <i>Kunca Wanda Ratu</i> .....	259
<b>Gambar 191.</b> <i>Sabuk dan Èpèk Timang Wanda Ratu</i> .....	260
<b>Gambar 192.</b> <i>Badong dan Uncal Kencana Wanda Ratu</i> .....	261
<b>Gambar 193.</b> <i>Uncal Wastra Wanda Ratu</i> .....	262
<b>Gambar 194.</b> <i>Ukup Rénda Gubeg Wanda Ratu</i> .....	263
<b>Gambar 195.</b> <i>Celana Panjang Wanda Ratu</i> .....	264
<b>Gambar 196.</b> <i>Keroncong Wanda Ratu</i> .....	265
<b>Gambar 197.</b> <i>Proses Penarikan Garis Dengan Menggunakan Benang</i> ....	270
<b>Gambar 198.</b> <i>Proses Penarikan Garis Dengan Menggunakan Benang</i> ....	271
<b>Gambar 199.</b> <i>Proses Penarikan Garis Dengan Menggunakan Benang</i> ....	271
<b>Gambar 200.</b> <i>Skema garis pengukuran Ikonometri</i> .....	273
<b>Gambar 201.</b> <i>Skema Sudut yang dihasilkan dari perpotongan garis</i> .....	274
<b>Gambar 202.</b> <i>Skema Pengukuran Ikonometri Wanda Guntur</i> .....	276
<b>Gambar 203.</b> <i>Hasil Pengukuran Ikonometri Wanda Guntur</i> .....	277
<b>Gambar 204.</b> <i>Skema Pengukuran Ikonometri Wanda Kilat</i> .....	278
<b>Gambar 205.</b> <i>Hasil Pengukuran Ikonometri Wanda Kilat</i> .....	279
<b>Gambar 206.</b> <i>Skema Pengukuran Ikonometri Wanda Thathit</i> .....	280

<b>Gambar 207.</b> Hasil Pengukuran Ikonometri <i>Wanda Thathit</i> .....	281
<b>Gambar 208.</b> Skema Pengukuran Ikonometri <i>Wanda Gelap</i> .....	282
<b>Gambar 209.</b> Hasil Pengukuran Ikonometri <i>Wanda Gelap</i> .....	283
<b>Gambar 210.</b> Skema Pengukuran Ikonometri <i>Wanda Mantèn</i> .....	284
<b>Gambar 211.</b> Hasil Pengukuran Ikonometri <i>Wanda Mantèn</i> .....	285
<b>Gambar 212.</b> Skema Pengukuran Ikonometri <i>Wanda Bedhug</i> .....	286
<b>Gambar 213.</b> Hasil Pengukuran Ikonometri <i>Wanda Bedhug</i> .....	287
<b>Gambar 214.</b> Skema Pengukuran Ikonometri <i>Wanda Ratu</i> .....	288
<b>Gambar 215.</b> Hasil Pengukuran Ikonometri <i>Wanda Ratu</i> .....	289
<b>Gambar 216.</b> <i>Wanda Tetuka, Lahire Gatotkaca, Purbo Asmoro</i> .....	369
<b>Gambar 217.</b> <i>Wanda Guntur, Lahiré Gatotkaca, Purbo Asmoro,</i> .....	370
<b>Gambar 218.</b> <i>Wanda Guntur, Gatotkaca Winisuda, Manteb Soedharsono</i> ..	371
<b>Gambar 219.</b> <i>Wanda Guntur, Gatotkaca Winisuda, Anom Soeroto</i> .....	373
<b>Gambar 220.</b> <i>Wanda Ratu, Gatotkaca Winisuda, Manteb Soedharsono</i> .....	373
<b>Gambar 221.</b> <i>Wanda Thathit, Gatotkaca Gugur, Anom Soeroto</i> .....	375
<b>Gambar 222.</b> <i>Wanda Thathit, Gatotkaca Gugur, Anom Soeroto</i> .....	375
<b>Gambar 223.</b> <i>Wanda Thathit, Gatotkaca Gugur, Anom Soeroto</i> .....	376
<b>Gambar 224.</b> <i>Wanda Thathit, Gatotkaca Gugur, Manteb Soedharsono</i> .....	377
<b>Gambar 225.</b> <i>Wanda Thathit, Gatotkaca Gugur, Manteb Soedharsono</i> ....	378
<b>Gambar 226.</b> <i>Wanda Thathit, Banjaran Gatotkaca, Purbo Asmoro</i> .....	379
<b>Gambar 227.</b> <i>Wanda Thathit, Banjaran Gatotkaca, Purbo Asmoro</i> .....	380
<b>Gambar 232.</b> Bagan Hasil Sarian Penelitian.....	384



## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 1.</b> Hasil Pengukuran Ikonometri.....	290
<b>Tabel 2.</b> Hasil Pengukuran Posisi Tegak Tubuh Gatotkaca.....	292
<b>Tabel 3.</b> Hasil Pengukuran Posisi Bahu Gatotkaca .....	293
<b>Tabel 4.</b> Hasil Pengukuran Posisi <i>Longok</i> Leher Gatotkaca.....	294
<b>Tabel 5.</b> Hasil Pengukuran posisi tunduk wajah Gatotkaca.....	295
<b>Tabel 6.</b> Hasil Pengukuran Posisi arah pandang Gatotkaca.....	296
<b>Tabel 7.</b> Taksonomi Ikonometri <i>Wanda</i> Gatotkaca.....	304
<b>Tabel 8.</b> Taksonomi Warna Badan <i>Wanda</i> Gatotkaca.....	307
<b>Tabel 9.</b> Wawancara terhadap Pengguna (Dalang).....	341
<b>Tabel 10.</b> Wawancara terhadap Pakar Wayang.....	350
<b>Tabel 11.</b> Wawancara terhadap Pengamat Wayang .....	357
<b>Tabel 12.</b> Penggunaan <i>Wanda</i> pada Lakon Gatotkaca Lahir.....	361
<b>Tabel 13.</b> Penggunaan <i>Wanda</i> pada Lakon Pregiwa-Pregiwati .....	363
<b>Tabel 14.</b> Penggunaan <i>Wanda</i> pada Lakon Gatotkaca Gugur.....	365
<b>Tabel 15.</b> Penggunaan <i>Wanda</i> pada Lakon Banjaran Gatotkaca.....	368
<b>Tabel 16.</b> Kesesuaian Penggunaan <i>Wanda</i> pada <i>Pakeliran</i> oleh Masyarakat Pedalangan.....	381

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Daftar Pertanyaan Wawancara.....	404
Lampiran 2. Jawaban Wawancara .....	405



## CATATAN UNTUK PEMBACA

1. Nama orang ditulis sesuai dengan ejaan aslinya

Contoh:

Manteb Soedharsono	<i>bukan</i>	Manteb Sudarsono
Soetarno	<i>bukan</i>	Sutarno

Nama orang yang telah meninggal dunia ditulis dengan ejaan baku yang berlaku atau digunakan dalam kalangan ilmiah

Penulisan referensi, nama orang tetap ditulis sesuai dengan ejaan asli pada referensi yang diacu.

Contoh:

Soetarno 1998, 18	<i>bukan</i>	Sutarno, 1998: 18
-------------------	--------------	-------------------

2. Istilah dalam bahasa Jawa ditulis dengan huruf italic dan sesuai dengan ejaan bahasa Jawa baru.

Contoh:

<i>Nom</i>	<i>bukan</i>	<i>Enom</i>
------------	--------------	-------------

3. Nama tokoh wayang, baik dalam teks berbahasa Indonesia ditulis dengan ejaan Indonesia, sementara yang terdapat dalam teks bahasa Jawa seperti lakon, *pakeliran*, catatan pada palemaan ditulis sesuai dengan pelafalan bahasa Jawa baru.

Contoh:

<i>Rabiné</i> Gatotkaca	<i>bukan</i>	<i>Rabine</i> Gatotkaca
-------------------------	--------------	-------------------------

4. Nama tempat ditulis sesuai dengan ejaan aslinya.

Contoh:

Keraton Surakarta	<i>bukan</i>	Kraton Surakarta
-------------------	--------------	------------------

# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang

Penelitian disertasi ini mengkaji figur *wanda* Gatotkaca wayang kulit *purwa* gaya Surakarta. Kajian difokuskan pada alasan kemunculan *wanda* figur Gatotkaca dalam wayang kulit *purwa* gaya Surakarta, unsur-unsur visual serta penerapan *wanda-wanda* Gatotkaca dalam *pakeliran* wayang kulit *purwa* gaya Surakarta.

Wayang kulit, khususnya wayang kulit *purwa*, merupakan artefak visual Nusantara yang kaya akan bentuk dan makna. Bentuk figur memiliki nilai estetis visual yang tinggi, membuat wayang kulit *purwa* menjadi salah satu artefak dengan keindahan yang khas. Pada cerita wayang kulit, terdapat berbagai tokoh yang menceritakan lakon, apabila lakon tersebut diceritakan terus-menerus maka tidak akan ada habisnya. Pencerminkan diri terhadap kehidupan dapat direfleksikan dengan menggunakan figur wayang. Setiap lakon dan tokoh dalam pewayangan merupakan refleksi kehidupan. Di dalamnya, tokoh-tokoh utama memiliki *wanda*-nya masing-masing. Hal ini, ditandai dengan visual posisi wajah, warna tubuh, dan busana.

Bentuk wayang kulit dengan *wanda* tertentu memiliki nilai estetika rupa yang terwujud dalam visual wayang kulit, guna mempresentasikan

emosi dari sebuah wayang kulit. Hal ini, dipengaruhi oleh bentuk badan, warna, posisi wajah dari tokoh yang dibuat *wanda* dalam sebuah wayang kulit. Soedarso mendefinisikan *wanda* dalam wayang kulit merupakan gambaran air muka atau *pasemon* suatu tokoh yang merupakan perwujudan secara kasatmata dari suasana hati tokoh tersebut. Suasana hati yang dimaksud seperti ketika sedang marah, kosong, maupun dimabuk asmara.

Dalam pertunjukan wayang dibutuhkan suasana hati tersebut, tetapi wayang dengan struktur bentuknya tidak memungkinkan untuk digerakkan menjadi menunduk ataupun menengadahkan kepala. Oleh karena itu, satu tokoh dibuatkan beberapa *wanda* untuk dimainkan bergantian tergantung situasi dan penggambaran karakternya (Soedarso 1986, 61). Bambang Suwarno, menegaskan bahwa *wanda* pada wayang kulit *purwa*, bukan hanya sekedar bentuk raut muka, melainkan juga keseluruhan bentuk atau rupa wayang, yang merupakan perpaduan desain, garis, dan warna yang mendukung ekspresi wayang. Tokoh wayang yang sedang marah digambarkan bukan hanya ekspresi wajahnya saja, melainkan juga menunjukkan kondisi marah tersebut, seperti didukung oleh posisi tubuh dan gerak (wawancara tanggal 3 Juni 2018).

*Wanda* berbeda dengan tipologi perwatakan tokoh-tokoh dalam morfologi wayang kulit yang sudah ada ketentuannya sendiri secara

visual. Morfologi yang dimaksud seperti untuk tokoh kesatria yang halus, biasanya digambarkan dengan hidung yang lancip, mata yang berbentuk *gabah*, badan ramping, dan kaki lurus ke bawah. Ksatria yang gagah digambarkan dalam bentuk hidung *bentulan*, mata *thëlëngan*, kumis dan janggut, badan besar, serta kaki dalam keadaan melangkah (Soedarso 1986, 62). Unsur-unsur rupa dalam sebuah *wanda* menjadi pertimbangan seorang dalang dalam menampilkan adegan pada lakon-lakon pertunjukan wayang kulit. Misalnya, ketika ingin menampilkan Gatotkaca yang tepat untuk menghadap kepada dewa di Kahyangan, maka menggunakan *wanda Guntur* yang memiliki warna emas.

Penelitian ini membahas makna serta proses penciptaan karya yang terdapat pada *wanda* wayang kulit dalam menghasilkan artefak seni rupa yang dapat mendukung penyajian pertunjukan wayang. Dalam proses penciptaan *wanda* bisa diartikan sebagai bentuk kerja sama, bagaimana seorang perupa wayang dapat menerjemahkan dan mentransformasikan bentuk wayang kulit untuk kebutuhan dalang akan keberagaman tokoh utama dalam pertunjukan wayang. Supanggah menyatakan bahwa, melalui suatu proses dan interaksi, dapat menghasilkan bentuk *wanda* wayang dengan kualitas yang baik dan memenuhi tujuan atau kebutuhan penciptaan karya (pertunjukan wayang) tersebut (Supanggah 2009, 3-6). Unsur-unsur visual muncul dalam *wanda* yang dibuat oleh perupa

wayang kulit akan membentuk persepsi tersendiri dari sebuah figur wayang pada wayang kulit *purwa*.

Pertunjukan wayang kulit *purwa* merupakan salah satu *genre* seni pertunjukan yang sudah lama hidup dan berkembang di Indonesia (Sarwanto 2008, 1). Seperti penceritaan dalam *Banjaran Gatotkaca*, Gatotkaca diceritakan secara lengkap dari lahir sampai dengan menjadi raja di Pringgadani. Hal ini menjadikan pandangan di masyarakat Jawa (terutama masyarakat pedalangan) terhadap figur Gatotkaca wayang kulit *purwa* gaya Surakarta memiliki idola penokohan yang spesifik. Penggunaan *wanda* pada sajian *pakeliran* wayang gaya Surakarta tidak lepas dari pengaruh Keraton Kasunanan Surakarta yang memiliki perangkat wayang mapan dengan berbagai *wanda*-nya, sehingga dalang *abdi dalem* dan luar keraton dapat mengacu secara leluasa terhadap perangkat wayang yang ada di Keraton Surakarta (Suwarno 1999, 4).

Acuan pewayangan di Surakarta menarik untuk dikaji selain karena perangkat wayang yang mapan, perkembangan wayang gaya Surakarta dapat dikatakan sebagai perkembangan wayang pedalangan yang cukup signifikan, dan dilestarikan oleh dalang-dalang luar keraton di sekitar Karesidenan Surakarta. Bentuk-bentuk wayang, bentuk-bentuk *pakeliran* di Karesidenan Surakarta memberikan gambaran bahwa wayang gaya Surakarta patut untuk dijadikan kajian komprehensif dalam kajian *wanda* pada lakonnya.



Munculnya *wanda* wayang selain berasal dari lingkungan keraton, juga muncul dari para bangsawan yang memiliki minat dan perhatian terhadap perkembangan pewayangan di Surakarta, seperti: Kusumadilaga dan Martanagara (Suwarno 2014, 3). *Wanda* menjadi bagian tidak terpisahkan dari pedalangan secara umum maupun dalam pedalangan gaya Surakarta. Bentuk-bentuk *wanda* yang digunakan beragam sesuai dengan kebutuhan dalam sajian *pakeliran* ketika dibawakan oleh dalang. Setiap dalang memiliki keleluasaan dalam menggunakan bentuk-bentuk wayang yang sesuai dengan cerita atau karakter dari penceritaan peristiwa lakon yang dibawakannya. Tokoh-tokoh seperti Werkudara, Arjuna, Baladewa, dan Gatotkaca, memiliki *wanda* rangkap untuk membuat narasi cerita lengkap sesuai dengan kebutuhan dalam pewayangan.

Keberadaan figur Gatotkaca pada wayang kulit dengan berbagai *wanda*, sampai saat ini merupakan simbol hasil kebudayaan yang telah lama ada di Indonesia. Figur Gatotkaca merupakan sebuah karya seni unik, rumit, dan perupaannya memengaruhi kebudayaan di masyarakat Jawa terutama di Surakarta sebagai kria yang hebat. Tokoh figur Gatotkaca adalah seorang yang diceritakan dalam *Kakawin Mahabharata*. Fisik Gatotkaca menggambarkan seorang ksatria menjadikan penelitian ini menarik, karena membahas bentuk visual yang berasal dari penceritaan dan bentuk visual wayang Gatotkaca itu sendiri. Sumber ide

garap begitu rumit dan penuh makna, dapat dijabarkan dengan baik apabila dapat diteliti dengan seksama. Selain itu juga dilihat bagaimana *wanda* Gatotkaca yang ada pada pedalangan gaya Surakarta memengaruhi jalan lakonnya. Senada dengan itu, Toekio memaparkan bahwa,

Nampaknya raut wayang menjadi sumber garap untuk aneka barang sangat besar, baik diletakkan sebagai hiasan pasif, ataupun menjadi karya seni yang agak lepas dari *pakem* wayang itu sendiri. Ada matra lain yang dihadirkan oleh jasa perupa melalui tingkat kepekaan karyanya dengan mengangkat raut wayang sebagai sumber garapnya. (Toekio 2007, 27-28)

Perupa wayang bukan hanya untuk seni pedalangan, tetapi juga dapat sebagai inspirasi untuk dikaji dalam seni rupa. Hal ini terlihat, dari setiap *tatah sungging* figur tokoh pada lakon yang dimainkan dalang dalam sajian *pakeliran*. Nilai-nilai yang kuat dan terkandung dalam pewayangan dapat menjadi pola keterhubungan antara bentuk wayang dan dalang itu sendiri, sehingga garap bentuk wayang dapat terlihat asik, estetik, dan dapat memberikan inspirasi untuk dapat dikaji secara keseluruhan.

Toekio (2007, 29-30) secara khusus memilah bentuk wayang atas dasar panduan yang menjadi panutan bagi setiap perupa wayang menjadi tiga bagian pokok, yaitu:

1. Bagian atas; kepala dan leher berikut segala kelengkapannya (mahkota, *gelung*, rias kepala, *sumping*, *cundhuk*, kalung, dan *subang*)

2. Bagian tengah; lengan dan badan berikut segala kelengkapannya (*kelat* bahu, gelang, *praba*, pakaian atau busana, dan sabuk)
3. Bagian bawah; mulai pinggang hingga telapak kaki, dengan segala kelengkapan busana dan juga berbagai hiasannya.

Tokoh-tokoh wayang yang dibawakan dalam pertunjukan wayang kulit *purwa* banyak menginspirasi masyarakat Jawa, khususnya wilayah Surakarta, dalam menjalani kehidupan. Termasuk salah satu di dalamnya adalah tokoh pendekar yang diceritakan dalam wayang, yaitu tokoh Gatotkaca, yang menjadi objek dalam penelitian disertasi ini. Gatotkaca merupakan tokoh wayang yang memiliki cerita yang lengkap mulai dari lahir sampai gugur, sehingga terdapat banyak kisah yang dapat menginspirasi masyarakat. Hal ini juga menyebabkan *wanda-wanda* Gatotkaca banyak digunakan dalam berbagai lakon untuk mendukung peristiwa sesuai dengan *pakeliran* yang dibawakan oleh dalang.

Ketokohan Gatotkaca yang terkenal sebagai raja Pringgadani menjadi inspirasi bahwa Gatotkaca sebenarnya tidak menginginkan dirinya untuk menjadi Raja. Kalau bukan karena keinginan para dewa, Gatotkaca tidak akan mau untuk membunuh Brajadenta, pamannya yang telah terhasut oleh Sangkuni (Nugroho 2012, 169-171). Pernyataan tersebut memberikan gambaran bahwa tokoh Gatotkaca adalah seorang raja yang mampu memberikan inspirasi terhadap masyarakat Jawa sebagai panutan dalam kehidupan. Sifat baiknya adalah tidak berburu kekuasaan demi

kepentingan pribadi. Inspirasi ini disampaikan oleh dalang melalui wayang kulit *purwa* pada lakon-lakon yang menceritakan Gatotkaca, dengan *wanda-wanda* yang juga disesuaikan pada peristiwa lakonnya. Dapat dikatakan bahwa figur Gatotkaca merupakan figur yang spesial bagi masyarakat pecinta wayang kulit *purwa*, selain merupakan jajaran wayang kesatria, cerita Gatotkaca juga memberikan inspirasi dalam kehidupan masyarakat Jawa sebagai seorang pahlawan yang cinta terhadap tanah kelahirannya.

Tokoh Gatotkaca, dalam pandangan masyarakat Jawa mempunyai figur gagah, ksatria, dan memiliki kesaktian tinggi, sehingga tokoh Gatotkaca dalam wayang kulit *purwa*, mampu menjadi perhatian masyarakat Jawa. Kesaktiannya dikisahkan luar biasa, antara lain mampu terbang di angkasa tanpa menggunakan sayap, serta terkenal dengan julukan otot kawat tulang besi.

Secara visual, bentuknya juga memiliki makna yang dapat menginspirasi masyarakat Jawa ketika melihatnya. Hal ini diceritakan dalam lakon *Banjaran Gathutkaca* karya Anom Soeroto, bayi Tetuka – nama kecil Gatotkaca – dimasukkan dalam Kawah Candradimuka oleh Empu Ramadi sebagai usaha untuk menandingi kesaktian Kala Pracona dan Sakipu yang menyerang Kahyangan (Nugroho 2012, 164-165).

*Tatah sungging* figur Gatotkaca secara visual mencerminkan pernyataan tentang hebatnya Gatotkaca, bahkan sebelum wayang

Gatotkaca itu muncul dalam penceritaan dalam lakon yang dimainkan oleh seniman dalang. Bila diperhatikan dengan cermat, *wanda* (struktur atau anatomi) wayang, dalam hal ini figur Gatotkaca, menunjukkan sesuatu yang luar biasa dan layak untuk diangkat sebagai sumber perancangan dan pengkajian terutama kajian seni rupa (Toekio 2007, 29). Tokoh Gatotkaca bisa terlihat dari garis, raut muka, dan busana yang digunakan.

Gatotkaca memiliki delapan *wanda* (Soetarno, dkk. 1979) di antaranya *wanda Gandrung* atau *wanda Mantén* untuk adegan gandrung atau kasmaran, *wanda Gelap* untuk perang atau terbang, *wanda Jaka* untuk lakon Parta Krama, *wanda Guntur* untuk adegan terbang dan untuk adegan *swara* besar, *wanda Kilat* untuk perang, dan *wanda Thathit* untuk perang dengan terbang di angkasa atau mengamuk. *Wanda Guntur* yang diciptakan pada tahun 1578 Saka atau 1656 Masehi merupakan *wanda* Gatotkaca yang tertua pada bentuknya yang kita kenal saat ini (Saptodewo 2014, 108). Hal inilah yang melatarbelakangi untuk menilik kembali bentuk figur Gatotkaca sebagai inspirasi yang adiluhung untuk dapat diteliti dengan menggunakan ikonometri.

Berdasarkan dari beberapa *wanda* figur tokoh Gatotkaca, bahwa artefak-artefak yang dihasilkan dari pewayangan, dapat dilihat dari sudut pandang seni rupa. Melalui bentuk-bentuk figurnya dapat muncul ekspresi-ekspresi yang beragam, disesuaikan dengan kebutuhan



masyarakat pedalangan di Surakarta. Bentuk-bentuk figur wayang kulit *purwa* yang ada di wilayah Jawa, merupakan bukti kuat yang dapat diambil arti bahwa artefak wayang merupakan ekspresi kebudayaan melalui seni rupa, untuk mendukung adanya *pakeliran* wayang kulit *purwa* di Jawa. Ada pendapat menyatakan salah satu bentuk wayang yang tertua dapat ditemukan pada relief Candi Prambanan di Jawa Tengah (abad IX-XM), sedangkan cerita pewayangan telah menjadi mitos sejak beberapa abad sebelumnya (Dharsono 2012, 12).



**Gambar 1.** Relief sebagai penceritaan wayang jaman dahulu  
(Foto: Pratama, 2013)

Gatotkaca memiliki penceritaan dan bentuk figur wayang dalam *pakeliran* yang saling berkaitan antara satu dan yang lain. Gatotkaca

merupakan ekspresi tokoh kepahlawanan yang diangkat oleh para dalang untuk membentuk figur gagah perkasa yang masuk dalam golongan tokoh kesatria. Gatotkaca memiliki kelengkapan cerita yang lengkap sebagai salah satu tokoh di pewayangan gaya Surakarta.

Wayang kulit sebagai hiburan dan ritual dalam acara-acara sakral merupakan usaha masyarakat Jawa meyakini kehidupannya, menjadikan dirinya yakin akan adanya sebuah hal yang berdampingan di antara mereka. Masyarakat Jawa memiliki nilai-nilai filosofis dalam kehidupan yang diangkat oleh dalang dalam lakon *pakeliran*. Hal ini yang kemudian disampaikan oleh Supanggah bahwa:

Ekspresi estetik pewayangan sering disampaikan lewat pemaknaan simbol dan filosofis dengan bahasa ungkapan (idiom) yang kadang rumit dan tidak dengan mudah bisa difahami. Unsur-unsur wayang, mulai dari figur (yang meliputi bentuk, warna, sikap, gerak), musik, sastra, serta beberapa kelengkapannya, memiliki idiom atau bahasa ungkap yang multitafsir dan banyak di antaranya sangat terkait dengan budaya dari masyarakat pemiliknya. (Supanggah 2011, 40)

Figur Gatotkaca, oleh dalang dalam pertunjukan dengan lakon tertentu, merupakan ekspresi untuk menunjukkan simbol-simbol kepahlawanan yang dimunculkan dalam cerita, bahkan termasuk pemilihan *wanda* berbeda pada cerita yang berbeda pula. Hal ini menjadi menarik untuk diteliti dan menjadi alasan pemilihan objek dalam disertasi ini.

Pemilihan objek disertasi ini dilandasi alasan bahwa tokoh Gatotkaca dalam pewayangan Jawa memiliki beberapa keistimewaan, yaitu pertama, tokoh wayang memiliki cerita atau lakon yang lengkap, mulai dari kelahiran, proses penempaan diri menjadi seorang kesatria, kisah asmara atau pernikahan, pengangkatan menjadi raja dan senopati perang, sampai kematiannya, sehingga *wanda* yang muncul dalam sebuah lakon tidak hanya satu tetapi terdapat beberapa *wanda*. Hal ini menunjukkan bahwa tokoh Gatotkaca dipandang sebagai tokoh yang istimewa, bahkan tokoh Gatotkaca di India sebagai asal dari cerita pewayangan tidak dianggap penting. Kedua, dalam masyarakat Jawa, tokoh Gatotkaca dianggap sebagai tokoh pahlawan super yang dapat disetarakan dengan tokoh-tokoh superhero dari luar negeri dan menjadi ikon-ikon penting, seperti digunakan sebagai nama pesawat produksi Indonesia. Sampai saat ini, tokoh Gatotkaca juga hadir dalam wayang kreasi, novel, komik, animasi, sampai dengan permainan elektronik berbasis telepon pintar yang sekarang sedang populer di kalangan remaja dan dewasa yaitu *Mobile Legend*. Bahkan dalam *Mobile Legend*, Gatotkaca adalah satu-satunya karakter yang menggunakan karakteristik figur wayang dari Indonesia.

Figur Gatotkaca dalam wayang, terutama: pertama, wayang kulit *purwa* sejak zaman dulu memiliki berbagai macam *wanda*, maka perlu diteliti munculnya *wanda* wayang dalam bentuk figur Gatotkaca merupakan tokoh wayang kulit *purwa* gaya Surakarta dari sudut pandang

seni rupa. Kedua, setiap *wanda* pada figur Gatotkaca memiliki rumusan dalam proses penggarapannya, maka perlu dikaji bentuk *wanda* secara visual pada figur Gatotkaca wayang kulit *purwa* gaya Surakarta. Ketiga, setiap *wanda* pada figur Gatotkaca memiliki simbol dan pemaknaan yang berbeda dalam pertunjukan wayang, maka perlu dikaji simbol dan pemaknaan atau aplikasi *wanda* figur Gatotkaca pada pertunjukan wayang kulit *purwa* gaya Surakarta.

Identifikasi masalah yang muncul dalam penelitian ini adalah, pertama, kemunculan *wanda* Gatotkaca mencerminkan penceritaan yang sesuai dengan lakon atau adegan yang dimainkan dalang dalam pertunjukan wayang kulit *purwa* gaya Surakarta. Kedua, bentuk atau elemen-elemen visual *wanda* figur Gatotkaca memiliki pemaknaan. Ketiga, terdapat beberapa *wanda* Gatotkaca yang berbeda penggunaannya antara satu dalang dan dalang yang lain, interpretasi visual *wanda* yang belum tersusun dengan kesepakatan bersama dalam masyarakat pedalangan di Surakarta antara dalang dan penghayatnya.

## **B. Rumusan Masalah**

1. Apa yang melatarbelakangi munculnya *wanda* wayang dalam figur tokoh Gatotkaca pada wayang kulit *purwa* gaya Surakarta?
2. Bagaimana bentuk, elemen estetik, dan makna *wanda* dalam figur Gatotkaca pada wayang kulit *purwa* gaya Surakarta?



3. Bagaimana penerapan *wanda* dalam figur Gatotkaca pada pertunjukan wayang kulit *purwa* gaya Surakarta?

### C. Tujuan Penelitian

Penelitian *wanda* wayang kulit *purwa* gaya figur Gatotkaca ini bertujuan untuk:

1. Menjelaskan perkembangan seni rupa wayang dan alasan-alasan munculnya *wanda* wayang, khususnya *wanda* tokoh Gatotkaca pada wayang kulit *purwa* gaya Surakarta.
2. Menjelaskan rupa visual *wanda* dalam figur Gatotkaca pada wayang kulit *purwa* gaya Surakarta.
3. Menjelaskan konsep penggunaan *wanda* figur Gatotkaca dalam penerapan pada *pakeliran* wayang kulit *purwa* gaya Surakarta serta pemaknaan pada *wanda* figur Gatotkaca.
4. Menambah kajian ilmu wayang di Indonesia, terutama kesenirupaan wayang kulit *purwa* gaya Surakarta.

### D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian *wanda* figur Gatotkaca wayang kulit *purwa* adalah:



1. Menjelaskan munculnya *wanda* dalam bentuk figur tokoh wayang *purwa* gaya Surakarta sebagai salah satu produk kebudayaan bangsa Indonesia, agar dapat diketahui dan dijaga serta dikembangkan pada waktu mendatang.
2. Memberikan pengetahuan untuk mendalami lebih jauh *wanda-wanda* figur lain pada jenis wayang di Nusantara.
3. Memahami pemaknaan simbol-simbol berdasarkan visual pada figur Gatotkaca wayang kulit *purwa* gaya Surakarta.
4. Memberikan kontribusi kajian tentang *wanda* Gatotkaca wayang kulit *purwa* untuk pengembangan khazanah ilmu pengetahuan.
5. Sebagai penyebarluasan pemahaman nilai-nilai kebudayaan yang terdapat dalam figur Gatotkaca pada wayang kulit *purwa* gaya Surakarta kepada masyarakat secara umum.
6. Menambah referensi tentang *wanda* Gatotkaca wayang kulit *purwa* untuk mengembangkan bentuk baru *wanda-wanda* pada wayang lain.
7. Memberikan pemahaman terhadap pecinta wayang, para dalang, dan para penghayat pertunjukan wayang kulit.

#### E. Tinjauan Pustaka

Soetarno dan tim peneliti ASKI Surakarta. 1977. "*Wanda Wayang Purwa Gaya Surakarta*". Laporan penelitian ini memuat tentang *wanda* wayang *purwa* Gaya Surakarta yang diambil dari data lapangan, berupa

pendapat dan pandangan para dalang, tetapi hanya memuat informasi secara umum, seperti muka *longok*, bahu *pajeg*, dan belum secara terperinci ukuran masing-masing *wanda*. Penelitian ini menggunakan pendekatan emik untuk menjelaskan *wanda* yang ada di sekitar Surakarta. Penelitian ini mengukur *wanda*, dengan berfokus pada *wanda* Gatotkaca untuk diukur dan didefinisikan masing-masing *wandanya*.

Soedarso SP, dalam laporan penelitiannya ditahun 1989 yang berjudul *wanda Suatu Studi Tentang Resep Perupaan wanda-wanda Wayang Kulit Purwa dan Hubungannya dengan Presentasi Realistik*, menjelaskan bahwa pada dasarnya pengertian "*wanda*" yang berlaku pada wayang kulit adalah gambaran air muka atau *pasemon* seorang tokoh yang merupakan perwujudan secara kasatmata dari suasana hati tokoh dalam wayang. Pengertian *wanda* jangan disalahtafsirkan dengan gambaran tipologi perwatakan tokoh-tokoh wayang dalam morfologi wayang kulit yang sudah ada salurannya sendiri. Soedarso SP menggunakan pendekatan bentuk dan budaya memberikan keterangan bahwa beda *wanda-wanda* itu hanya terletak pada tunduk atau tengadahnya kepala dan tegak atau bongkoknya badan. Percobaan lain yang dilakukan untuk mendekati resep dari teori tentang menggambar manusia secara realistik diperoleh masukan bahwa wajah wayang kulit *purwa* yang tidak dihasilkan secara realistik dapat dikenai hukum-hukum menggambar realistik, misalnya marah terlihat dari matanya yang membesar, alisnya yang mencuat.

Perbedaan jelas dari penelitian disertasi ini adalah bagaimana konstruksi visual dalam simbol dan makna *wanda* dapat dibedah melalui kacamata seni rupa dengan fokus pada figur Gatotkaca dalam wayang kulit *purwa* gaya Surakarta.

Sarwanto. 2008. *Pertunjukan Wayang Kulit Purwa dalam Ritual Bersih Desa: Kajian Fungsi dan Makna*. Buku ini membahas tentang pertunjukan wayang kulit *purwa* di eks Karesidenan Surakarta dengan pendekatan fungsi dan makna dari pertunjukan wayang. Fokus utama kajian dalam buku ini adalah menjabarkan lakon-lakon yang dilakukan dalam upacara-upacara atau ritual bersih desa di sekitar Surakarta. Eksistensi wayang kulit *purwa* dalam ritual bersih desa membuat Sarwanto mengambil kajian tentang fungsi dan makna pada setiap lakon yang dimainkan dalam acara-acara tersebut. Pada buku ini dibahas tentang lakon-lakon yang menggunakan Gatotkaca untuk upacara bersih desa di Surakarta, Wonogiri, dan Klaten. Dalam penceritaannya, Gatotkaca "*ngundhuh wohing pakarti*" diceritakan bahwa Gatotkaca dibunuh oleh Karna dengan menggunakan senjata Kunta Wijayandanu, yang ternyata dibantu oleh Kala Bendana. Pembelajaran bahwa setiap manusia akan menemui pembalasan dari apa yang dia kerjakan di dunia, dalam buku ini dijelaskan percontohan tokoh Gatotkaca. Pada penelitian yang telah dilakukan lebih jauh mendalami tentang tokoh Gatotkaca yang dimainkan dalam wayang kulit *purwa* pada wilayah seni rupa.

Junaidi. 2012. *wayang kulit purwa gaya Surakarta: Ikonografi dan Teknik Pakelirannya*. Buku ini membahas tentang bagaimana wayang kulit *purwa* gaya Surakarta, dengan menjabarkan setiap titik laku dari lakon. Setiap karakter dalam *pakeliran* dijelaskan satu per satu secara detail, secara penokohan sampai jenis kelamin, termasuk di dalamnya Gatotkaca dalam beberapa versi. Pembeda dari penelitian disertasi ini adalah tokoh Gatotkaca dibahas secara komprehensif untuk mengetahui bagaimana Gatotkaca berperan dalam sebuah wayang kulit *purwa*.

Sugeng Nugroho. 2012. *Lakon Banjaran: Tabir dan Lika-Likunya wayang kulit purwa gaya Surakarta*. Buku ini membahas tentang *banjaran* atau cerita seorang tokoh dari lahir sampai saat tertentu dengan pendekatan budaya. Dalam buku ini memuat *Banjaran Gathutkaca* karya Anom Soeroto (2008) yang diceritakan ketika Tetuka lahir, kemudian masuk Kawah Candradimuka sampai menjadi raja di Kerajaan Pringgadani. Walaupun penceritaan Gatotkaca dalam lakon *Banjaran Gathutkaca* telah diceritakan dalam buku ini. Perbedaan penelitian ini adalah tentang figur Gatotkaca yaitu bagaimana mencari tokoh Gatotkaca dalam wayang kulit *purwa* dari lakon-lakon yang lain.

Deny Tri Ardianto. 2014. "Risang Tetuka: Adaptasi Lakon Gathutkaca Lahir ke dalam Film Tari". Disertasi Deny merupakan disertasi penciptaan film tari yang menginterpretasi dari lakon Gatotkaca *Lair*. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan artistik tari. Dengan

menggunakan teori Adaptasi, lakon Gatotkaca diwujudkan dalam seorang biasa bernama Tetuka. Deny menuangkan gagasannya ke dalam penciptaan film yang menceritakan tentang bagaimana kehidupan seseorang yang seperti masuk dalam kawah Candradimuka, layaknya Gatotkaca yang masuk ke dalamnya berupa persoalan-persoalan hidup manusia. Deny menggunakan tokoh Tetuka untuk mentubuhkan Gatotkaca sebagai sebuah pembelajaran penonton film berjudul *Risang Tetuka* ini, agar semangat dari Gatotkaca dapat diambil dan menginspirasi para penikmatnya. Disertasi tentang wayang kulit Gatotkaca sangat berbeda, dengan disertasi Deny. Kajian yang membedakan dengan disertasi Deny adalah pada penelitian tentang tokoh Gatotkaca ditilik dari serat serta lakon pewayangan agar dapat menangkap bagaimana figur Gatotkaca berperan dalam wayang kulit *purwa*.

Bambang Suwarno. 2015. "*Wanda Wayang Purwa* Tokoh Pandawa Gaya Surakarta: Kajian Bentuk, Fungsi, dan Pertunjukan." Disertasi ini menjelaskan tentang keterkaitan *wanda* tokoh Pandawa dalam pertunjukan wayang kulit dengan menggunakan pendekatan budaya. Disertasi ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana lahir atau munculnya *wanda* wayang dan pandangan dari para dalang terhadap *wanda* wayang yang berkaitan dengan penyajian *pakeliran*. Perbedaan

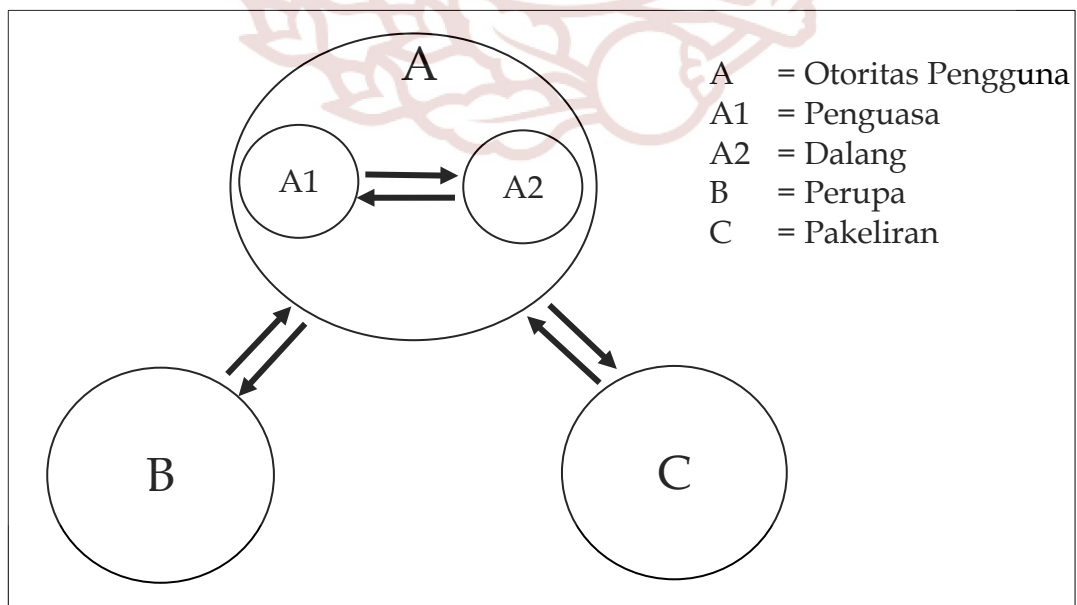


pada penelitian ini, pembahasan tentang *wanda* berfokus kepada figur Gatotkaca dalam wayang kulit *purwa*.

Semua tulisan yang telah disebutkan di atas, belum ada yang membahas secara khusus *wanda-wanda* figur Gatotkaca pada figur wayang kulit *purwa* yang berkaitan kesenirupaannya, terhubung dengan kemunculan, budaya, sosial masyarakat secara spesifik serta penggunaannya dalam pertunjukan pewayangan.

#### F. Kerangka Konseptual

Kemunculan *wanda* Gatotkaca disebabkan oleh permintaan raja atau penguasa atau dalang kepada perupa wayang kulit *purwa* atas dasar kebutuhan pada adegan lakon *pakeliran* wayang kulit *purwa* gaya Surakarta.



**Gambar 2.** Bagan konsep kemunculan *wanda* dan kaitannya dengan *pakeliran* wayang kulit purwa  
(Modifikasi: Pratama, 2019)

Kemunculan *wanda* adalah peristiwa yang ditandai dengan terbentuknya *wanda* baru yang diciptakan oleh perupa wayang yang akan digunakan dalam *pakeliran*. Raja atau penguasa merupakan pemilik otoritas tertinggi pada sebuah wilayah dan diakui oleh rakyatnya, dimana wayang menjadi salah satu artefak kebudayaan di Jawa yang menjadi sarana komunikasi dari penguasa untuk rakyatnya. Ketika penguasa menginginkan adanya gubahan yang disesuaikan dengan bentuk cerita yang dibawakan dalam pewayangan, maka perupa wayang akan menyesuaikan permintaan raja dengan membuat *wanda* yang baru sesuai dengan ekspresi yang diinginkan oleh raja atau penguasa.

Perkembangan *wanda* dapat didasari dari kebutuhan lakon dalam *pakeliran* yang memainkan karakter tokoh Gatotkaca dalam adegan. Perkembangan *wanda* merupakan proses berkembangnya *wanda* Gatotkaca yang awalnya hanya satu bentuk menjadi beberapa bentuk yang lain. Lakon adalah cerita utuh atau sebagian yang menjadi penceritaan pada *pakeliran*. Lakon dapat dikembangkan dari pakem yang telah ada.

Faktor lain yang juga mempengaruhi muncul *wanda-wanda* Gatotkaca adalah kreativitas dalam proses pembuatan wayang kulit *purwa*, yang kemudian dikembangkan sebagai bentuk kreativitas perupa

wayang kulit *purwa*. Kreativitas perupa merupakan ide atau gagasan yang muncul dari perupa wayang kulit *purwa* untuk menambahkan atau mengubah bentuk, meskipun sedikit, dari wayang *babon* ke bentuk wayang yang menurutnya lebih *trep* atau *mungguh*. Rasa *trep*, *mungguh*, dan rasa estetik yang lain dapat dirasakan oleh perupa ketika membuat wayang kulit *purwa* termasuk *wanda* Gatotkaca.

Setiap *wanda* yang ditampilkan dalang memiliki simbol tersendiri. *Wanda-wanda* Gatotkaca juga merupakan simbol yang mencerminkan karakteristik Gatotkaca pada pewayangan gaya Surakarta. Herusatoto menyatakan bahwa simbolisme dalam budaya Jawa mencakup simbol, isyarat, dan tanda (Herusatoto 2001, 7). Quinn dalam The Swastika (1994, 46) menyatakan bahwa *the symbol is a device heralding the unknown, the unphrasable and the incomprehensible* (Simbol adalah alat yang menyuarakan yang tidak tampak, yang tidak dapat ditembus, dan yang tidak bisa dipahami). *Wanda* wayang *purwa* juga memiliki simbol yang terdapat pada figur wayangnya, simbol yang muncul tidak hanya tampak dari artefaknya, tetapi akan tampak antara bentuk figur dan *pakelirannya*.

Figur Gatotkaca memiliki ukuran yang dapat diukur atas tunduk tengadahnya, tegak bungkuknya, dengan menggunakan ikonometri. Ikonometri merupakan metode pengukuran dalam mengetahui ukuran sebuah peninggalan sejarah. Ikonometri awalnya merupakan studi tentang ikon dewa-dewi atau eksistensi manusia dengan mengacu pada

pengukuran bagian-bagian dari ikon (Venkatraman, 2011:8). Awal studi ini berangkat dari tersebut budaya Tibet yang menggunakan gambar detail dalam membuat patung dan stupa di Tibet.

Penggunaan *wanda* Gatotkaca digunakan pada semua lakon pada *pakeliran* wayang kulit *purwa* gaya Surakarta sesuai dengan situasi dan kondisi pada *pakeliran*. Situasi dan kondisi *pakeliran* adalah keadaan yang ada di panggung ketika dalang membawakan lakon pada *pakeliran* wayang kulit *purwa* gaya Surakarta. Apabila seorang dalang ingin menampilkan Gatotkaca dengan aktivitas di kerajaan maka akan menggunakan *wanda Guntur*, sedangkan untuk berperang menggunakan *wanda Thathit*. Apabila *wanda* yang diinginkan tidak ada, maka dalang akan menggunakan *wanda* lain.

Penggunaan *wanda* sesuai dengan selera dan kemahiran dalang, atau kreasi dalang dalam menyelaraskan penyajian *pakeliran*, dengan lakon yang dibawakan. Dalang adalah pengatur dari penampilan *pakeliran* wayang kulit *purwa*, dalang juga sebagai pencerita dalam lakon yang dimainkan. Selera dan kemahiran dalang didapatkan dengan melihat sajian *pakeliran-pakelirannya*. Akan terlihat bagaimana kemahiran dalang serta selera dalam menggunakan figur wayang *wanda* Gatotkaca yang dimiliki serta dimainkannya. Selera dalang juga berasal dari pengalaman estesisnya dalam menyelami dunia *pakeliran*, sedangkan kemahiran berasal dari pembelajaran serta kehidupan berkesaniannya. Lakon

merupakan cerita yang dibawakan oleh dalang dalam sebuah *pakeliran*. Nilai-nilai yang ada dalam *wanda* diceritakan oleh dalang dalam *pakeliran*.

## G. Metode Penelitian

### 1. Terminologi

#### a. *Wanda*

*Wanda* adalah penggambaran atau transformasi karakter, ekspresi bentuk dari sebuah tokoh wayang kulit *purwa* disesuaikan dengan penceritaan dalam pembawaan pada *pakeliran*. Transformasi karakter dan kepribadian figur (contoh: *otot kawat balung wesi, ora thedhas kapak, paluning gurinda*). Salah satu unsur *wanda* adalah warna, Gatotkaca memiliki dua warna, yaitu pertama warna hitam, diperoleh dari transformasi pembakaran besi yang ditempa di Kawah Candradimuka, memberikan kesan badan yang kekar, gagah dan siaga. Kedua, warna emas, transformasi dari kepribadian yang agung dan adiluhung.

*Wanda* juga merupakan sarana ekspresi bagi dalang untuk menuangkan ekspresi dirinya untuk menghidupkan adegan yang dibawakan pada *pakeliran*.

#### b. Figur



Figur merupakan bentuk atau wujud (*Kamus Besar Bahasa Indonesia*), sedangkan menurut *Oxford Dictionary*, figur adalah bentuk tubuh seseorang. Misalnya pada wanita dianggap menarik ketika dapat didefinisikan sebagai representasi bentuk manusia atau hewan dalam gambar atau patung. Berbeda dengan gaya, gaya dapat diartikan sebagai ragam (cara rupa, bentuk, dan sebagainya) yang khusus (mengenai tulisan, karangan, pemakaian bahasa, bangunan rumah, dan sebagainya), dalam seni atau dapat diartikan cara seniman menggunakan teknik, kualitas, dan materi sesuai konvensi serta mengungkapkan keberadaan seseorang, bangsa, atau masa-masa tertentu (*Kamus Besar Bahasa Indonesia*). Dalam disertasi ini, menggunakan istilah figur karena boneka lebih diasosiasikan tiga dimensi dan bentuk orisinal.

### c. **Wayang Kulit *Purwa* gaya Surakarta**

Gaya Surakarta yang dimaksud adalah gaya wayang koleksi Bambang Suwarno dan koleksi Purbo Amoro, meski pun menurut Andrik *Purwasito*, gaya Surakarta setidaknya ada dua, yaitu gaya Mangkunegaran dan gaya Kasunanan Surakarta. Di luar kota Surakarta juga muncul gaya-gaya pedalangan lain yang merupakan bentuk pengembangan dan kreativitas dari tiga gaya dimaksud, seperti figur gaya Sragenan, gaya Klatenan, gaya Manyaran, gaya Kartosuran.

## 2. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan emik-intepretatif dalam mengkaji permasalahan dan menemukan makna serta struktur *wanda* terhadap bentuk figur Gatotkaca wayang kulit *purwa* gaya Surakarta. Berdasarkan tata susun (struktur) serta proses perupaian dan pengembangan sesuai dengan bentuk visual *wanda* dalam sunggingan, tatah sungging, perwarnaan yang dikaitkan dengan peristiwa cerita dari *wanda-wanda* pada figur Gatotkaca. Penelitian dibantu dengan menggunakan tipe penelitian kualitatif, dengan pendekatan kebudayaan dan menekankan pada penafsiran data dalam kekhususan kasus. Penelitian ini menggunakan figur wayang *purwa* gaya Surakarta milik Bambang Suwarno.

Bentuk figur Gatotkaca diteliti dengan menggunakan ikonografi. Ikonografi yang merupakan metode untuk mencari bentuk dan makna yang terkandung dalam suatu karya seni sekaligus mengetahui latar belakang yang memengaruhi munculnya karya seni tersebut (Panofsky 1955, 26). Bentuk-bentuk visual dari *wanda-wanda* Gatotkaca dibahas dengan menggunakan ikonografi dan ikonometri untuk melihat detail ukuran dari setiap *wanda* Gatotkaca dalam disertasi ini. Pencarian makna dilakukan melalui tiga tahapan sesuai dengan pemikiran Panofsky (1955:26-39), sebagai berikut:

- a. Deskripsi Pra-ikonografi, merupakan analisis ikonologi dan interpretasi ikonologi. Tahap pertama ikonologi, tahapan ini merupakan pembahasan pemaknaan primer atau pemaknaan tingkat satu, pemaknaannya bersifat tekstual atau secara harfiah, pada tahapan ini merupakan tahapan yang mendeskripsikan empati dari kemampuan mengamati kebiasaan dan rasa familiar terhadap objek dan peristiwa di sekitarnya. Pada tahap ini, pengkajian *wanda* Gatotkaca dikaji mengenai bentuk, ukuran, tekstur, warna, posisi, dan material secara visual.
- b. Analisis ikonografi merupakan tahapan objek yang dianalisis merupakan fenomena dari artefak. Guna mendapatkan pemaknaan yang komprehensif terhadap makna tanda, simbol, ikon, atau motif suatu objek maka dibutuhkan pengetahuan tentang sumber literal. Dalam *wanda* Gatotkaca, dibutuhkan pengetahuan empirik dari pemilik budaya, serta literatur yang terkait dengan penceritaan dan penggunaan lakon Gatotkaca dalam pertunjukan wayang gaya Surakarta.
- c. Interpretasi Ikonologi, merupakan tahapan pengungkapan makna intrinsik atau isi, dengan menyusun nilai simbolis dari para dalang dan masyarakat penikmat wayang yang menggunakan figur Gatotkaca dengan berbagai *wanda*-nya.

### 3. Sumber Data

Sumber data primer yang digunakan dalam penelitian disertasi ini adalah,

- a. **Figur Gatotkaca** wayang kulit *purwa* gaya Surakarta yang digunakan oleh dalang-dalang Surakarta, karya Bambang Suwarno dan Purbo Asmoro sebagai objek primer. Karya wayang figur Gatotkaca dilihat secara seksama dengan memilah sesuai dengan peristiwa lakon yang disajikan oleh dalang dalam *pakeliran*, untuk mendapatkan data yang spesifik terkait dengan figur Gatotkaca beserta *wanda*-nya. Karya wayang ini merupakan sumber data utama, karena dari data inilah yang dikaji bentuk-bentuk atau elemen visual yang ada pada figur wayangnya. Sumber data ini, akhirnya diperoleh bentuk-bentuk elemen visual, perbedaan elemen visual antara wayang-wayang figur Gatotkaca yang berbeda *wanda* dan teknik perupaannya;
- b. **Naskah Manuskrip** tentang Gatotkaca di Radya Pustaka. Naskah ini digunakan sebagai sumber data untuk mengetahui jejak cerita Gatotkaca yang tercatat pada naskah kuno, dengan harapan dapat mengetahui deskripsi visual Gatotkaca yang diceritakan dalam naskah pertunjukan wayang kulit pada periode tertentu.

- c. **Narasumber** yang memahami tokoh Gatotkaca dalam wayang kulit *purwa*. Dalam hal ini adalah dalang wayang kulit *purwa* gaya Surakarta, pakar pewayangan, maupun praktisi kria atau perupa wayang di wilayah Surakarta yang ada dan terus berkarya, agar gaya yang digunakan tidak berbeda. Dari para narasumber ini diharapkan dapat digali informasi yang berkaitan dengan Gatotkaca, terutama tentang bentuk fisik, teknik pembuatan, serta penggunaannya dalam *pakeliran*.
- d. **Dokumen** berupa gambar, foto, dan rekaman pertunjukan wayang untuk menambah referensi mengenai bentuk wayang Gatotkaca dan informasi bagaimana wayang Gatotkaca digunakan dalam pertunjukan.

#### 4. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam disertasi ini dilakukan dengan cara:

##### a. Observasi

Observasi dilakukan untuk mengamati bentuk figur Gatotkaca gaya Surakarta, terutama elemen-elemen visual yang membentuk *wanda*. Observasi dilakukan di Surakarta dan Jakarta setiap ada pertunjukan wayang yang menampilkan lakon Gatotkaca, serta dilakukan di sanggar



wayang, yaitu di Sanggar Wayang Ciptaning Surakarta, Balai Agung Surakarta, Sanggar Wayang Gogon Surakarta, Sanggar Purbo Asmoro Surakarta, Sanggar Indraprasta Sawangan, Museum Radya Pustaka Surakarta, serta Museum Wayang Jakarta.

Dari observasi didapat pengetahuan tentang figur Gatotkaca berbagai wanda dan gaya, serta jumlah koleksi masing-masing tempat yang dikunjungi. Teknik pengumpulan data ini didukung dengan alat dokumentasi berupa kamera digital, baik kamera *digital single lens reflex* (DSLR) maupun kamera pada telepon genggam.

#### **b. Studi Pustaka**

Studi Pustaka memberikan pandangan lain dari kajian tentang Lakon Gatotkaca. Sebagai sumber utama, penceritaan tentang Gatotkaca, didapatkan dari naskah-naskah tentang Gatotkaca dari lakon-lakon yang berkaitan dengan figur Gatotkaca, jurnal ilmiah, majalah, serta sumber internet.

#### **c. Wawancara**

Wawancara yang digunakan adalah wawancara untuk mendapatkan data akurat sesuai dengan kebutuhan penelitian. Wawancara dilakukan kepada (1) Purbo Asmoro, dalang wayang kulit *purwa*. Purbo Asmoro pernah memainkan lakon Gatotkaca dalam pertunjukannya, digali

bagaimana penggunaan *wanda* pada *pakeliran* dengan lakon yang melibatkan tokoh Gatotkaca; (2) Bambang Suwarno, dalang dan perupa wayang kulit *purwa*, dari Bambang Suwarno mendapatkan makna yang terkandung pada visual karya wayang Gatotkaca; (3) Manteb Soedharsono, dalang senior wayang kulit *purwa*. Dari dalang-dalang yang menampilkan lakon Gatotkaca dapat menggali penggunaan *wanda-wanda* figur Gatotkaca dan penjelasannya dalam memperkuat karakter dan suasana adegan pada pertunjukan wayang; (4) Sumanto, peneliti dan pengamat pewayangan Gaya Surakarta. Data yang diperoleh dari Sumanto adalah sejarah, makna dan nilai-nilai ajaran yang terkandung dalam *wanda* pada figur Gatotkaca; (5) Timbul Haryono, Guru Besar Bidang Arkeologi dan staf pengajar pada Pascasarjana Universitas Gadjah Mada Yogyakarta, didapatkan dasar-dasar ikonometri yang digunakan pada arca yang dijadikan sebagai pedoman dalam pengelompokan arca, juga mendiskusikan bagaimana penggunaan Ikonometri pada wayang kulit *purwa*; (6) Soetarno, Guru Besar pada Institut Seni Indonesia Surakarta, yang juga merupakan dewan pakar Sekretariat Nasional Pewayangan Indonesia (Sena Wangi), didiskusikan tentang penggunaan *wanda* wayang terutama figur tokoh Gatotkaca dalam *pakeliran* Wayang Kulit Surakarta; (7) Soegeng Toekio, pengamat visual Wayang Kulit, dari Soegeng digali bagaimana rupa wayang dapat mempengaruhi pertunjukan wayang kulit *purwa*; (8) Sutopo, perupa

wayang kulit *purwa* gaya Surakarta, data yang didapatkan adalah teknik figur wayang Gatotkaca dimunculkan dan diciptakan; (9) Agus Ahmadi, pengamat dan perupa wayang kulit *purwa* gaya Surakarta, Agus memberikan informasi penciptaan wayang kulit *purwa* yang memiliki proses yang panjang; (10) Narimo, *penatah-sungging* wayang kulit *purwa* gaya Surakarta; (11) Anom Soeroto, dalang kondang *pakeliran* Gaya Surakarta yang menceritakan penggunaan *wanda* Gatotkaca pada sebuah pertunjukan wayang kulit *purwa* gaya Surakarta; (12) Blacius Subono, pengamat pewayangan, yang juga merupakan dosen pada Institut Seni Indonesia Surakarta, dibahas tentang penggunaan *wanda* wayang Gatotkaca pada *pakeliran*; (13) Kasidi Hadiprayitno, pengamat pewayangan, yang juga merupakan dewan pakar Sekretariat Nasional Pewayangan Indonesia (Sena Wangi), dibahas tentang penggunaan *wanda* wayang Gatotkaca pada *pakeliran*; (14) Sihanto, Abdi Dalem Lembisono Karaton Kasunanan Surakarta, membahas tentang *wanda* figur tokoh Gatotkaca dan penggunaannya pada *pakeliran* wayang kulit *purwa* Surakarta.

Wawancara dilakukan dengan alat bantu perekam suara dan dicatat hal-hal penting pada *logbook* penelitian. Rekaman wawancara kemudian dibuat transkrip untuk memudahkan proses pengumpulan data dan melakukan analisis.

#### d. Dokumentasi

Teknik dokumentasi atau telaah dokumen, menurut Sugiyono (2013, 240) merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Telaah dokumen dilakukan selama pengamatan dan wawancara sebagai data pendukung dalam penulisan. Dokumen berupa rekaman-rekaman pertunjukan wayang yang menampilkan figur Gatotkaca; *Gatotkaca Ratu* oleh Purbo Asmoro, *Lahire Gatotkaca* oleh Purbo Asmoro, *Gatotkaca Winisuda* oleh Manteb Soedharsono, *Banjaran Gatotkaca* oleh Purbo Asmoro, dan pagelaran wayang *Tunggarana Merdika* oleh Manteb Soedharsono.

#### 5. Analisis Data

Penelitian ini menggunakan analisis kualitatif. Sutopo mengungkapkan bahwa dalam proses analisis kualitatif, terdapat tiga komponen utama yang benar-benar harus dipahami oleh peneliti, yaitu reduksi data, sajian data, dan penarikan kesimpulan serta verifikasi (2006, 113).

Analisis interaksi membantu peneliti untuk menarik simpulan, dengan beberapa tahap (1) *data collection* atau mengumpulkan data, data yang sesuai dengan penelitian dikoding, dan dikelompokkan sesuai dengan kebutuhan penelitian, dengan menggunakan memo/catatan lapangan; (2) *data display* atau menampilkan data, data yang telah

dikelompokkan kemudian ditampilkan untuk menginteraksi antara satu data dan data yang lain; (3) *conclusions: drawing* atau *verifying* atau mencari konklusi, dengan menyandingkan kesamaan atau perbedaan terhadap data yang telah menjadi fokus kajian; (4) *data condensation* atau pengendapan data yang melewati proses seleksi, memfokuskan, menyederhanakan, membuat abstrak, dan/atau mentransformasikan data yang terlihat ke tulisan lapangan, transkrip interview, dokumen, dan material dokumentasi lainnya, yang bertujuan untuk membuat lebih kuat. Dari empat hal tersebut, saling terhubung satu dengan yang lain untuk membentuk data yang terstruktur, kokoh dan saling mengonfirmasi antara satu data dan data yang lain untuk menjawab rumusan masalah yang telah disusun (Miles dan Huberman 2014, 30-33). Analisis interaksi kritis menurut Andrik Purwasito, setidaknya memenuhi syarat sebagai berikut. (1) teks, (2) konteks, (3) inter-text, (4) intersubjektif dan (5) argumentasi peneliti.

Sumber data dari penelitian ini adalah bentuk visual wayang Gatotkaca pada wayang kulit *purwa* gaya Surakarta, serta manuskrip tentang Gatotkaca; penceritaan yang menggambarkan visual Gatotkaca dengan *wanda* Gatotkaca yang berbeda dalam *pakeliran* dan pengayaan visual wayang Gatotkaca mampu memvalidasi data dari satu data dengan data yang lain serta dapat membantu analisis ikonometri dan ikonografi, yang berkaitan dengan teks-teks historisitas.



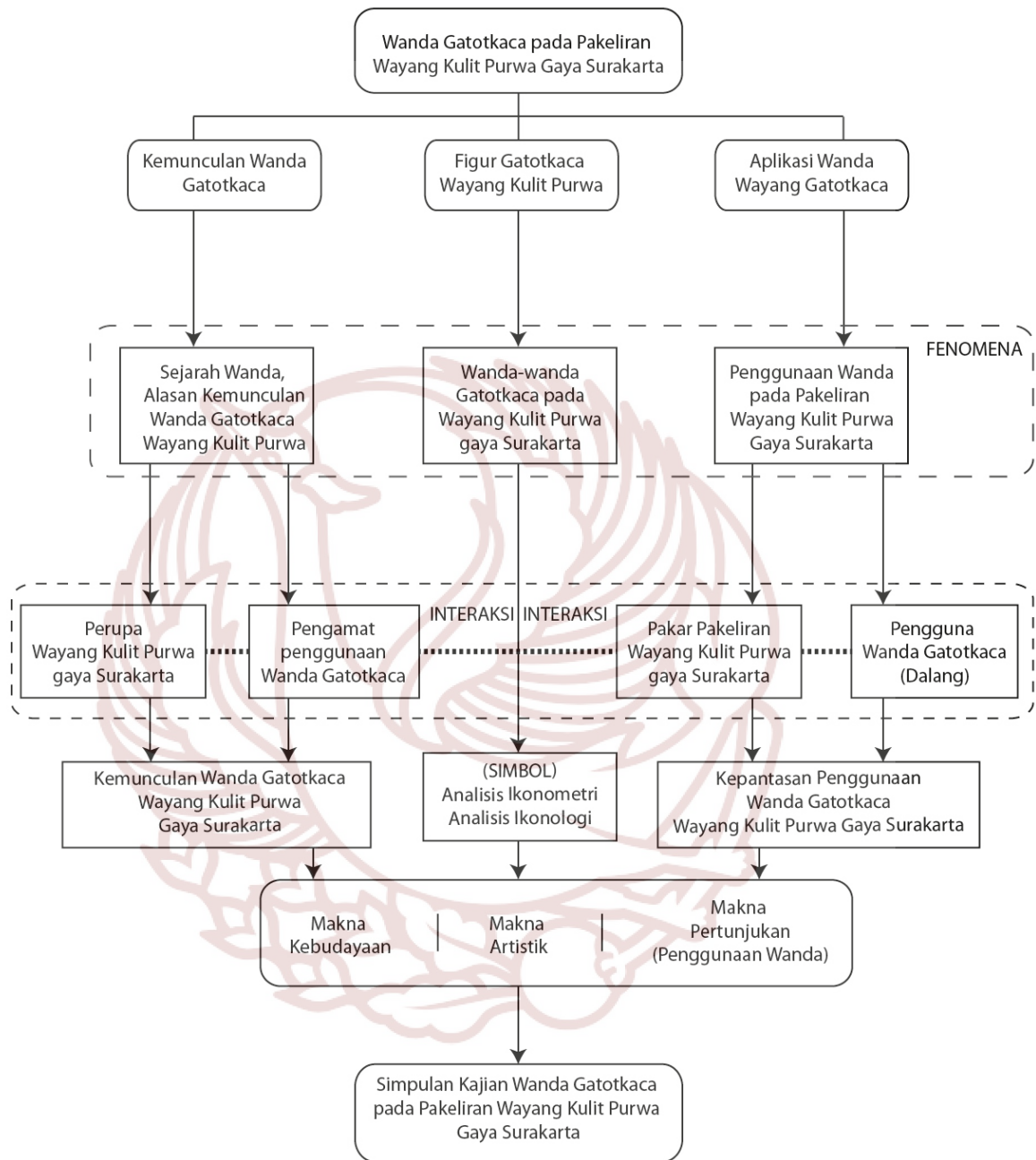
Penjelasan munculnya *wanda* dalam figur tokoh wayang kulit *purwa* gaya Surakarta menggunakan tahap-tahap analisis setelah pengumpulan data sesuai dengan pendekatan historis-intepretatif. Pengolahan setelah melakukan pengumpulan data dan reduksi data dalam menjawab rumusan masalah pertama ini terbagi ke dalam beberapa teknik analisis data. Munculnya *wanda* dalam bentuk figur tokoh wayang kulit *purwa* gaya Surakarta dalam penelitian ini menggunakan analisis interaksi dari beberapa dalang wayang kulit *purwa* gaya Surakarta dan pengamat atau pakar pewayangan serta kepustakaan. *Wanda* dalam bentuk figur Gatotkaca wayang *purwa* gaya Surakarta menggunakan analisis interaksi antara satu orang perupa wayang kulit *purwa* dan yang lain dalam satu gaya penciptaan yaitu gaya Surakarta.

Penelitian ini menggunakan analisis utama Interaksi Analisis dan didukung dengan Ikonometri. Dalam Ikonometri, pengukuran-pengukuran secara umum terbukti dan bermanfaat untuk membuat pola dalam pekerjaan restorasi sesuai dengan waktu dibuatnya (Venkatraman 2011, 8). Di dalamnya diperiksa apakah pola tersebut dikenal oleh perupa wayang figur Gatotkaca, atau tidaknya dengan menggunakan analisis ikonometri. Proses analisis ikonometri dilakukan dengan melakukan pengukuran semua *wanda* figur Gatotkaca koleksi Bambang Suwarno. Proses pengukuran dilakukan dengan tahapan sebagai berikut (1) menarik garis dengan menggunakan benang yang disejajarkan di atas garis-garis

pada figur wayang yang menjadi penentu posisi wanda, yaitu garis tegak tubuh, garis bahu, garis leher, garis hidung dan pandangan mata, (2) pertemuan antara garis diukur besar sudut dengan menggunakan busur derajat, (3) dilakukan pemotretan, (4) menjiplak *kapangan* wayang pada kertas, (5) menarik garis terhadap gambar jiplakan wayang pada kertas, sesuai dengan garis-garis penentu posisi wayang, kemudian mengukur kembali pertemuan garis dengan busur derajat.

Dalam rangka merumuskan konsep bentuk, simbol dan makna figur Gatotkaca wayang *purwa* gaya Surakarta, penelitian ini menggunakan analisis formal karya seni rupa dengan mendeskripsikan yang kemudian menyandingkannya antara *wanda* Gatotkaca satu dan *wanda* Gatotkaca lainnya.

Penelitian ini menggunakan metode Analisis Interaksi, untuk memberikan dukungan dalam analisis, cara ini mengarahkan peneliti agar di dalam mengumpulkan data, wajib menggunakan beragam sumber data yang berbeda-beda yang tersedia (Sutopo 2006, 93). Kemudian dapat menyimpulkan secara keseluruhan antara sejarah, simbol-simbol pada figur wayang Gatotkaca dan penggunaannya secara komprehensif dan mendalam. Secara sederhana, digambarkan sebagai berikut.



**Gambar 3.** Bagan Kerangka Analisis Penelitian  
(Modifikasi: Pratama, 2018)

## H. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dibutuhkan untuk memberikan gambaran yang jelas dalam penyusunan laporan penelitian disertasi yang dibuat.

Bab I merupakan pendahuluan kajian tokoh Gatotkaca yang merupakan alasan dilakukannya penelitian, disertai dengan batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, tinjauan pustaka, kerangka teoritis, metode penelitian, dan sistematika penulisan

Bab II membahas tentang sejarah munculnya *wanda* wayang dalam bentuk figur tokoh wayang *purwa* gaya Surakarta, didalami dengan penelitian kualitatif dengan analisis interaksi.

Bab III menjelaskan *wanda* dalam bentuk dan makna figur Gatotkaca wayang *purwa* gaya Surakarta dengan dibedah sesuai dengan bentuk ikonometri dari setiap *wanda* Gatotkaca. Analisis bentuk dan makna, ikonometri, ikonografi, serta analisis interaksi dari *wanda* Gatotkaca.

Bab IV menjelaskan aplikasi *wanda* figur Gatotkaca pada *pakeliran* Wayang *Purwa* Gaya Surakarta dengan analisis interaksi.

Bab V menjadi bagian akhir dari penelitian yang dilakukan, berisi simpulan hasil penelitian dan saran berdasarkan hasil penelitian.

**BAB II**  
**MUNCULNYA WANDA WAYANG DALAM FIGUR**  
**TOKOH WAYANG KULIT PURWA GAYA SURAKARTA**





**BAB III**  
**BENTUK WANDA GATOTKACA PADA**  
**WAYANG KULIT PURWA GAYA SURAKARTA**



**BAB IV**  
**PENERAPAN WANDA FIGUR GATOTKACA**  
**PADA *PAKELIRAN* WAYANG KULIT PURWA**  
**GAYA SURAKARTA**



## BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

### A. Kesimpulan

Penelitian yang berjudul *Wanda* Figur Gatotkaca dalam wayang kulit *purwa* gaya Surakarta memberikan gambaran tentang pengkajian *wanda* dari sisi seni rupa. Bentuk Gatotkaca yang merupakan sosok pahlawan dalam pewayangan, membuat Gatotkaca menjadi salah satu figur yang banyak digemari sebagai figur pahlawan. Pendekatan emik-sejarah dan pendekatan holistik mengungkapkan asal-usul *wanda* Gatotkaca wayang kulit *purwa* gaya Surakarta, dapat disimpulkan.

Pertama, alasan munculnya *wanda* wayang Gatotkaca dapat adalah (1) Permintaan Penguasa dan Dalang; (2) Kebutuhan Lakon Gatotkaca; (3) Kreativitas dalam Proses Pembuatan Wayang.

Kedua, elemen-elemen visual yang tampak pada *wanda* Gatotkaca, memiliki bentuk yang hampir sama. Berdasarkan warna tubuh, *wanda* Gatotkaca terbagi 2 (dua) yaitu warna emas dan hitam dan berdasarkan postur tubuh terbagi menjadi 3 (tiga) yaitu *tumungkul luruh*, *luruh semuruh* dan *longok*. Unsur *wanda* Gatotkaca pada figur wayang kulit *purwa* figur Gatotkaca ada empat; (1) Kapangan; (2) Posisi kepala dan wajah; (3) Busana dan atribut; (4) Warna figur.

Ketiga, penerapan *wanda* pada pertunjukan *pakeliran* Gaya Surakarta, menjadi bukti bahwa *wanda* Gatotkaca berpengaruh dalam penampilan *pakeliran* Gaya Surakarta. Pendekatan emik dan holistik, untuk mengungkap aspek afektif dari *wanda* Gatotkaca yang sesuai dengan kebudayaan Jawa. *Wanda* memiliki dimensi rupa yang mampu merepresentasikan suasana hati serta keinginan dalang dalam memainkan figur wayang. Keputusan dalang dalam menggunakan sebuah *wanda* juga dipengaruhi oleh kesediaan figur wayang *wanda* Gatotkaca yang tersedia ketika pertunjukan *pakeliran*. Penggunaan *wanda* juga memengaruhi sifat adegan pada lakon yang memainkan Gatotkaca, misalnya untuk lakon di kerajaan, maka menggunakan *wanda Guntur*, atau untuk perang dalang di Surakarta menggunakan *wanda Thathit*.

## B. Temuan

Temuan dari penelitian ini adalah penjabaran (1) munculnya *wanda* wayang Gatotkaca yang disebabkan oleh: Permintaan Penguasa dan Dalang; Kebutuhan Lakon Gatotkaca; Kreativitas dalam Proses Pembuatan Wayang. (2) Unsur *wanda* Gatotkaca pada boneka wayang kulit purwa figur Gatotkaca ada empat; Kapangan; Posisi kepala dan Muka; Busana dan atribut; Warna Boneka. (3) Keputusan dalang dalam menggunakan sebuah *wanda* juga dipengaruhi oleh kesediaan boneka

wayang *wanda* Gatotkaca yang tersedia ketika pertunjukan *pakeliran*. Penggunaan *wanda* juga mempengaruhi sifat adegan pada lakon yang memainkan Gatotkaca.

Penelitian ini juga menemukan konsep aplikasi *wanda* Gatotkaca pada adegan *lakon pakeliran* wayang kulit purwa Gaya Surakarta, yaitu *wanda* utama Gatotkaca adalah *Wanda Guntur* dan *Wanda Thathit*. *Guntur* berbadan emas, *Wanda Thathit* berbadan hitam. Penggunaan *wanda* Gatotkaca pada *Pakeliran* Wayang Kulit Purwa Gaya Surakarta dapat dikatakan mungguh apabila menggunakan *Wanda Guntur* pada adegan kerajaan, *paseban*, dan adegan non-perang, serta menggunakan *Wanda Thathit* pada adegan perang. *Wanda Guntur* dapat juga digunakan pada semua lakon pada *pakeliran* wayang kulit purwa Gaya Surakarta sesuai dengan situasi dan kondisi; *Wanda Thathit* merupakan *wanda* yang hanya pantas untuk adegan perang. Penggunaan *wanda* lain disesuaikan dengan karakter dari sifat dasar dari *wanda* utama sesuai dengan warnanya. Penggunaannya sesuai dengan selera dan kemahiran dalang yang memainkannya, yang disesuaikan dengan peristiwa lakonnya. Disertasi ini menemukan bahwa aplikasi *wanda* figur Gatotkaca pada pertunjukan Wayang Kulit Purwa Gaya Surakarta:

1. *Wanda* digunakan pada semua lakon pada *pakeliran* wayang kulit purwa Gaya Surakarta sesuai dengan situasi dan kondisi;



2. *Wanda* tertentu disesuaikan dengan karakter dari sifat dasar dari wanda sesuai warna dan bentuk perupaan;
3. Penggunaan *wanda* sesuai dengan selera dan kemahiran dalang, atau kreasi dalang dalam menselaraskan peristiwa menyajikan atau mempergelarkan pakeliran, dengan lakon yang dibawakan.

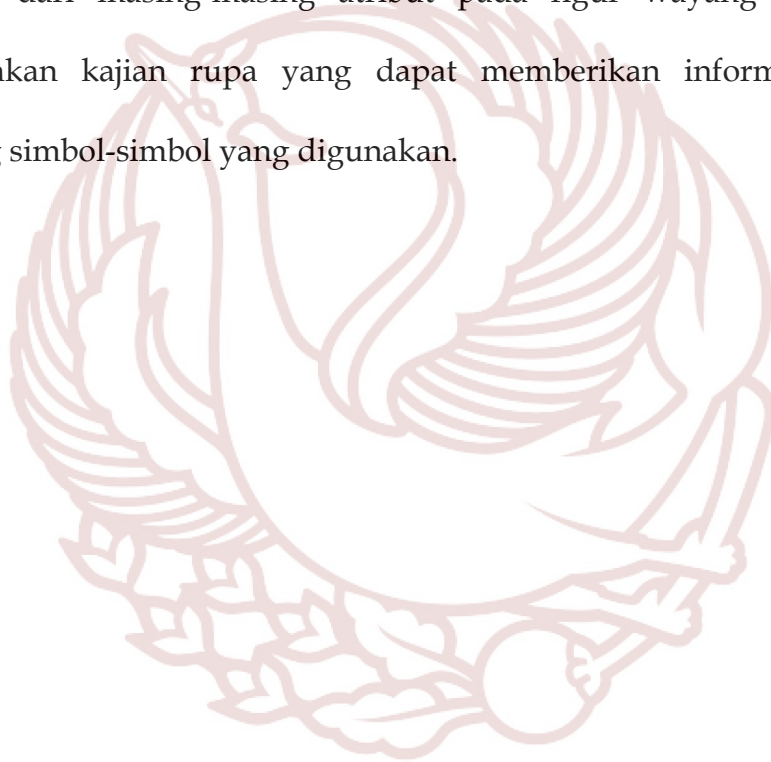
### C. Saran

Wayang kulit *purwa* gaya Surakarta memiliki banyak *wanda* dari tokoh-tokoh yang dapat dijadikan bahan penelitian dengan metode yang sama. Kajian tentang *wanda* dengan menggunakan ikonometri pada disertasi ini dapat diaplikasikan guna mengetahui bagaimana *wanda-wanda* berkembang pada wayang kulit *purwa* gaya Surakarta. Bentuk konstruksi visual *wanda-wanda* wayang perlu dibedah bagaimana pola yang muncul serta membuat temuan-temuan baru tentang dunia pewayangan di Indonesia.

Pada penelitian ini menemukan beberapa *wanda* Tetuka, tetapi belum dibahas. Disarankan bentuk-bentuk *wanda* Tetuka yang tidak hanya berupa bayi, untuk menjadi penelitian lanjutan secara lebih komprehensif.

Tokoh-tokoh pada pewayangan memiliki keragaman bentuk yang beragam. Hal ini menjadi kesempatan bagi para sarjana-sarjana seni

maupun disiplin ilmu lain untuk menggalinya lebih dalam, seperti bentuk atribut-atribut yang digunakan oleh tokoh wayang kulit *purwa*. Ragam atribut yang digunakan, apabila dilihat secara lebih terperinci akan memberikan pengetahuan yang tidak tampak dari sebuah visual atribut. Pada disertasi ini belum mencapai titik tersebut, fungsi dan makna serta sejarah dari masing-masing atribut pada figur wayang kulit *purwa* merupakan kajian rupa yang dapat memberikan informasi penting tentang simbol-simbol yang digunakan.



## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Agus. 2016. *Kriya Wayang Kulit Purwa Gaya Surakarta*. Surakarta: ISI Press Surakarta.
- \_\_\_\_\_. 2015. "Kreatifitas Karya Kriya Kulit Pengembangan Wayang Kulit Purwa. *Laporan Penelitian*: ISI Surakarta.
- \_\_\_\_\_; Sumadi; Kusmadi; Nofrijon; Ermi Ermilijan. 1997. "Identifikasi Pola dan Sungingan Wayang Kulit *Purwa Gaya Surakarta*". *Laporan Penelitian*: STSI Surakarta.
- Ardianto, Deny Tri. 2014. "Risang Tetuka: Adaptasi Lakon Gathutkaca Lahir ke dalam Film Tari". *Disertasi*: Pascasarjana ISI Yogyakarta.
- Budiyatmi. 2004. "Inovasi Kayon Wayang Kulit *Purwa* Karya Bambang Suwarno: Kajian Bentuk, Ornamen, Rupa, dan Simbol Kayon", *Tesis*: Program Pascasarjana Sekolah Tinggi Seni Indonesia.
- Charmaz, Kathy. 2006. *Constructing Grounded Theory: A Practical Guide through Qualitative Analysis*. London: SAGE Publications.
- Creswell, John W. 2012. *Research Design: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Terj. Achmad Fawaid, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Corbin, Juliet; Anselm Strauss. 1990. "Grounded Theory Research: Procedures, Canons, and Evaluative Criteria", *Journal Qualitative Sociology*, Vol. 13, No. 1 SAGE Journal.
- Dharsono, Sony Kartika. 2004. *Pengantar Estetika*. Bandung: Rekayasa Sains.
- \_\_\_\_\_. 2007. *Estetika Seni Rupa Nusantara*. Surakarta: ISI Press Solo.
- \_\_\_\_\_. 2012. *Seni Lukis Wayang*. Surakarta: ISI Press.
- \_\_\_\_\_. 2016. *Kreasi Artistik: Perjumpaan Tradisi Modern Dalam Paradigma Kekaryaannya Seni*. Surakarta: LPKBN Citra Sains.
- Djelantik, A.A.M. 1999. *Estetika Sebuah Pengantar*. Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- Guntur. 2016. *Metode Penelitian Artistik*. Surakarta: ISI Press Solo.

- Hardjowirogo. 1968. *Sedjarah Wayang Purwa*. Jakarta: PN. Balai Pustaka.
- Harpawati, Tatik. 2005. "Kajian Stilistika Pertunjukan Wayang Kulit Ki Nartosabdo dalam Lakon Bima Sekti, Gathotkaca Sungging dan Sawitri", *Tesis: Program Pasca Sarjana Sekolah Tinggi Seni Indonesia*.
- Haryanto, S.,. 1988. *Pratiwimba Adiluhung: Sejarah dan Perkembangan Wayang*. Jakarta: Djambatan.
- \_\_\_\_\_. 1991. *Seni Kriya Wayang Kulit*. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti.
- \_\_\_\_\_. 1995. *Bayang-bayang Adiluhung*. Jakarta: Djambatan.
- Haryono, Timbul. 2008. *Seni Pertunjukan dan Seni Rupa: dalam Prespektif Arkeologi Seni*. Surakarta: ISI Press.
- Herusatoto, Budiono. 2001. *Simbolisme dalam budaya Jawa*. Yogyakarta: PT. Hanindita Graha Widia.
- Junaidi. 2012. *Wayang Kulit Purwa Gaya Surakarta: Ikonografi dan Teknik Pakelirannya*. Yogyakarta: BP ISI Yogyakarta.
- Kuwato. 2007. "Wanda Wayang Kulit Purwa Gaya Surakarta: Perkembangan, Motivasi, dan Fungsi Wanda", dalam Bambang Murtiyoso (ed), dkk. *Teori Pedalangan: Bunga Rampai Elemen Elemen Dasar Pakeliran*. Surakarta: Institut Seni Surakarta.
- Kuswarsantyo. 2009. "Art for Art dan Art for Mart: Orientasi Pelestarian dan Pengembangan Seni Pertunjukan Tradisional", dalam Timbul Haryono. *Seni Dalam Dimensi Bentuk, Ruang, Dan Waktu*. Jakarta: Wedatama Widya Sastra.
- Miles, Matthew B; A. Michael Huberman; Johnny Saldana. 2014. *Qualitative Data Analysis: a Methods Sourcebook*. California: SAGE Publications
- Murtiyoso, Bambang. 1983. "Pengetahuan Pedalangan". *Laporan Penelitian: Proyek Pengembangan IKI Sub Proyek ASKI Surakarta, 1982/1983*.
- Nugroho, Sugeng. 2012. *Lakon Banjaran: Tabir dan Lika-likunya Wayang Kulit Purwa Gaya Surakarta*. Surakarta: ISI Press

- \_\_\_\_\_. 2012. "Sanggit dan Garap Lakon Banjaran Pertunjukan Wayang Kulit *Purwa* Gaya Surakarta", *Disertasi: Sekolah Pascasarjana Universitas Gadjah Mada*, Yogyakarta.
- Norman K. Denzin, Yvonna S. Lincoln. 1998. *Strategies of Qualitative Inquiry*. Thousand Oaks: SAGE Publications.
- \_\_\_\_\_. 2009. *Qualitative Research*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Palmer, Richard E. 2004. *Hermeuneutika: Teori Baru Mengenal Interpretasi*. Terj. Musnur Hery & Damanhuri Muhammad, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Panofsky, Erwin. 1955. *Meaning in Visual Art*. New York: Doubleday and Company Inc.
- Parker, DeWitt H. 2010. *The Principles of Aesthetics*. New York: Appleton Century Crofts Inc.
- Peursen, C.A. van. 1979. *Filosofische Orientatie (Orientasi di Alam Filsafat)* terj. Dick Hartoko. Jakarta: Gramedia.
- Poespaningrat, RM Pranoejoe. 2008. *Wayang dari Berbagai Pakeliran*. Jakarta: PT BP Kedaulatan Rakyat.
- Quinn, Malcolm. 1994. *The Swastika Constructing the Symbol*. London and New York: Routledge.
- Ratna, Nyoman Kutha. 2010. *Metodologi Penelitian Kajian Budaya dan Ilmu Sosial Humaniora pada Umumnya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Rohidi, Tjetjep. 2014. *Analisis Data Kualitatif, Buku Sumber Tentang Metode-Metode Baru*. Jakarta: UI Press,
- Rustopo (Ed.). 2012. *Seni Pewayangan Kita: Dulu, Kini, dan Esok*. Surakarta: Penerbit ISI Press.
- Saidi, Acep Iwan. 2008. *Narasi Simbolik Seni Rupa Kontemporer Indonesia*. Yogyakarta: Isaac Book.
- Sajid, R. M. 1958. *Bauwarna Wajang: Mawi Katrangan-Katrangan Saha Gambar-Gambar Kahimpun dening RM Sajid*. Jogjakarta: PT Pertjetakan Republik Indonesia.



- Santoso, Trisno. 2016. "Wayang Figur Wong Agung Jayengrana", *Disertasi Karya: Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Surakarta*.
- Saptodewo, Febrianto. 2014. Perancangan Visualisasi Tokoh Wayang Bambang Tetuka. *Jurnal Desain* Vol 01 No. 02. hlm. 102-109. Jakarta: Universitas Indraprasta
- Sarwanto. 2008. *Pertunjukan Wayang Kulit Purwa dalam Ritual Bersih Desa: Kajian Fungsi dan Makna*. Surakarta: ISI Press
- \_\_\_\_\_ dan Sugeng Nugroho. 2017. *Panduan Pelaku Utama Upacara Resepsi Pernikahan Adat Jawa*. Surakarta: ISI Press.
- Sarwono. 2004. "Simbolisme Motif Parang Dalam Busana Wayang Kulit Purwa Gaya Surakarta (Sebuah Pendekatan Hermeneutik)". *Tesis: Program Pasca Sarjana Sekolah Tinggi Seni Indonesia*.
- Sastromidjojo. 1964. *Renungan Tentang Pertundjukan Wayang Kulit: Mengenai Hubungannya dengan Sedjarah Kewajangan, Ilmu Djiwa, Ilmu Kedjawen, Ilmu Keagamaan, Ilmu Kemasyarakatan, dll*. Djakarta: PT Kinta Djakarta.
- Sastronaryatmo, Moelyono. 1981. *Wanda Ringgit Purwa*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Proyek Penerbitan Buku Sastra Indonesia dan Daerah.
- Soedarsono RM. 2001. *Metodologi Penelitian: Seni Pertunjukan dan Seni Rupa*. Yogyakarta: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- Soedarso SP. 1986. "Wanda: Suatu Studi tentang Resep Pembuatan Wanda-Wanda Wayang Kulit Purwa dan Hubungannya dengan Presentasi Realistik", *Laporan Penelitian: Proyek Penelitian dan Pengkajian Kebudayaan Nusantara (Javanologi)* Direktorat Jenderal Kebudayaan Depdikbud.
- Soenarjo. 2004. "Pertunjukan Wayang Kulit Purwa Jawa Masa Kini: Kajian Manajemen Strategik". *Disertasi: Program Doktor Program Pascasarjana Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya*.
- Soetarno. 2011. *Teater Nusantara*. Surakarta: ISI Press.
- \_\_\_\_\_. 1995. *Wayang Kulit Jawa*. Sukoharjo: CV. Cendrawasih.
- \_\_\_\_\_ dan Sarwanto. 2010. *Wayang Kulit dan Perkembangannya*. Surakarta: ISI Press Solo.

- \_\_\_\_\_.; dkk. 1979. *“Wanda Wayang Purwa Gaya Surakarta”*. Laporan Penelitian: Sub Bagian Proyek ASKI Surakarta Proyek Pengembangan IKI Departemen P dan K.
- Soetrisno, R. 1964. *Pitakon lan Wangsulun Bab Wanda Wajang Purwa*. Surakarta: CV. Mahabarata.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukir. 1980. *Bab Natah Sarta Nyungging Ringgit Wacucal*, terj. Kamajaya. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sulardi, R. M. 1953. *Gambar Printjening Ringgit Purwa*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Sumardjo, Jakob. 2000. *Filsafat Seni*. Bandung: Penerbit ITB.
- Sumaryono, E. 1999. *Hermeneutik, Sebuah Metode Filsafat*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius
- Sunardi. 2013. *Nuksma dan Mungguh: Konsep Dasar Estetika Pertunjukan Wayang*. Surakarta: ISI Press.
- Supanggah, Rahayu. 2009. *Bothekan Karawitan II: Garap*. Surakarta: ISI Press.
- \_\_\_\_\_, 2011. *Dunia Pewayangan di Hati Seorang Pengrawit*. Surakarta: ISI Press.
- Sutopo, H. B. 2006. *Metodologi Penelitian Kualitatif: Dasar Teori dan Terapannya dalam Penelitian*. Surakarta: UNS Press.
- Sutrisno, Slamet; dkk. 2009. *Filsafat Wayang*. Jakarta: Penerbit Sena Wangi.
- Suwarno, Bambang. 1999. *“Wanda Wayang Kaitannya dengan Pertunjukan Wayang Kulit Purwa Jawa Masa Kini”*. Tesis: Program Studi Pengkajian Seni Pertunjukan Jurusan Ilmu-ilmu Humaniora Universitas Gadjah Mada. Yogyakarta: UGM.
- \_\_\_\_\_, 2014. *“Kajian Bentuk dan Fungsi Wanda Wayang Kulit Purwa Gaya Surakarta, Kaitannya dengan Pertunjukkan”*. *Jurnal GELAR Seni Budaya*, Volume 12, No. 1, tahun 2014, hlm. 4-7.

\_\_\_\_\_, 2015. *"Wanda Wayang Purwa Tokoh Pandawa Gaya Surakarta Kajian Bentuk, Fungsi, dan Pertunjukan"*. Disertasi: Sekolah Pascasarjana Universitas Gadjah Mada. Yogyakarta: UGM.

Tania K, Felicia; Lintu Tulistyantoro; Linggajaya Suryanata. 2017. Studi Ikonografi Panofsky pada Ornamen Interior Vihara Avalokitesvara Pamekasan, Madura. *Jurnal INTRA* Volume 5, No. 2 , hlm 182-187.

Toekio, Soegeng. 2007. *Rupa Wayang dalam Kosakarya Kria Indonesia*. Surakarta: ISI Press.

Venkatraman, Subashini. 2011. The Iconometrical Perspective of the Early Cola Images. *International Jurnal of Computer Applications* (0975-8887), hlm. 8-12.

Waluyo. 1996. "Lakon Wayang Gatotkaca." Cempala Edisi: Gatotkaca. Juli, 1-30.

Waridi. 2007. *Pengembangan Ilmu Budaya Hasil Simposium Nasional Metodologi Penelitian Seni*. Surakarta: ISI Press,

### **Naskah Djawi**

Lampahan Gatutkaca Sakit dan Gatutkaca Rabi Limbuk(hlm. 106-112) dalam Pakem Ringgit *Purwa* nomor naskah **RP. 250** Bdi dalam katalog Javanese Literatur in Surakarta Manuscripts Nancy K. Florida, volume 3 Manuscripts of The Radya Pustaka Museum and the Hardjonagaran Library

Gatutkaca kembar dalam Inggah-inggahan Pakem Ringgit Wacucal kangge Kantor Reksa Pustaka nomor naskah **MN 423** atau dalam katalog lokal **D151** di dalam katalog Javanese Literatur in Surakarta Manuscripts Nancy K. Florida, volume 2 Manuscripts of The Mangkunagaran Palace

Gatutkaca Lair dalam Ringgitan Wacucal tahun 1939. Ing Prangwadanan, lampahan "GATUTKACA LAIR". Marêngi wiyosanipun tahun Bd. Rn.Ms. SANTOSA NATASUPARTA yuswa 18 taun, ing dintên malêm Rêbo-Pon tanggal kaping 8 Sapar Dje 1870 utawi surya kaping 28/29 Maret 1939.

### **Ensiklopedi dan Kamus**

"Wayang Indonesia". 1999. *Ensiklopedi Wayang*. Jakarta: Sena Wangi.

## DAFTAR NARASUMBER

- Agus Ahmadi (54), pengajar dan perupa wayang ISI Surakarta.
- Anom Soeroto (70), dalang senior wayang kulit *purwa* gaya Surakarta.  
Alamat: Jl. Duku, Kerten, Surakarta. (HP: 0853-2990-9959)
- Bambang Soewarno (67), pakar wayang kulit. Sanggar Wayang Ciptaning, Jl. Sungai Musi 34, Sangkrah, Pasar Kliwon, Surakarta. (HP: 0813-9390-3660)
- Blacius Subono (65), pakar wayang kulit *purwa*. Gulon Rt. 05/XX, Kentingan, Jebres, Surakarta. (Telp: 647140)
- Kasidi Hadiprayitno (60), pengamat wayang kulit, Dewan Pakar Senawangi. Jl. Parangtritis Km. 14.5, Yogyakarta. (HP: 0822-4293-3048)
- Manteb Soedharsono (69), dalang senior wayang kulit *purwa* gaya Surakarta. Ndoplang, Karangpandan, Kabupaten Karanganyar, Surakarta. (HP: 0813-2922-6075)
- Narimo (53), perupa Taman Budaya Jawa Tengah Surakarta.
- Purbo Asmoro (58), dalang senior wayang kulit *purwa* gaya Surakarta. Jl Bromo, Gebang Rt. 06/XVIII Kadipiro, Banjarsari, Surakarta. (HP: 0812-2622-672)
- Sihanto (62), Abdi Dalem Lembisono Karaton Kasunanan Surakarta. Ds. Sonoreji Rt 05 Rw 03 Sukoharjo. (HP: 0813-9364-8333)
- Soegeng Toekio (74), pengamat dan perupa lukisan wayang. Madu Asri Blok A No. 34, Colomadu, Surakarta. (HP: 0817-442-266)
- Soetarno (75), pengamat wayang kulit *purwa*, Guru Besar ISI Surakarta, dan Dewan Pakar Senawangi. Jl. Widasari 42, Perumahan RC Ngringo, Jaten, Karanganyar. (HP: 0812-2657-495)
- Sumanto (68), pengamat wayang kulit *purwa*. Windan, Gumpang, Rt 01/07 Makamhaji, Kartasura, Kota Surakarta. (HP: 0813-2953-1999)
- Sutopo (53), penatah dan pengajar ISI Surakarta.



## GLOSARIUM

### A

*abdi dalem* : seorang yang mengabdikan pada raja.

### B

*Babon (mbabon)* : membuat wayang dengan cara meniru pola wayang yang sudah ada.

*Badong* : aksesoris yang berfungsi melindungi daerah kemaluan, berbentuk seperti daun melebar, dan bagian bawah meruncing.

*bedhahan* : pahatan mata, hidung, mulut pada wajah wayang kulit

*(m)bedhahi* : kegiatan memahat bagian raut muka wayang kulit

*blak* : meniru

*bludren* : lukisan kembang-kembang, atau pahatan yang berbentuk lingkaran kecil-kecil menyerupai bunga.

*bubukan* : lubang bulat kecil-kecil, semacam serangga pemakan kayu.

### C

*carangan* : cerita wayangan yang dikarang (bukan cerita pokok).

*cawen* : hiasan berupa guratan yang diarsir.

*cecekan* : hiasan berupa tanda titik.

*cunduk* : tusukan.

*Corèkan* : pola dasar atau desain figure tokoh wayang

### D

*dalang* : orang yang memiliki keahlian memainkan figur wayang.

*daun Tal* : daun lontar, daun yang bisa digunakan untuk bahan naskah dan kerajinan.



- dawala* : tali pengikat hiasan kepala  
*drenjeman* : bentuk titik yang didalam seni batik dikenal dengan istilah cecek, titik dibuat ukuran yg sama.

## E

- Èpèk timang* : kepala ikat pinggang.

## F

- figur* : bentuk, wujud, tokoh.

## G

- gabahan* : mata yang berbentuk seperti biji gabah/padi.  
*gagrak* : model, gaya, langgam.  
*gandrung* : jatuh cinta, sedang jatuh cinta.  
*garudha mungkur* : bentuk hiasan garuda kecil menghiasi kepala  
*gebingan* : kulit yang dipotong membentuk figur wayang  
*gedhang* : seperti buah pisang.  
*gelung* : rambut yang melingkar, memutar kebelakang.  
*gembleng* : warna emas  
*gempuran* : tatahan yang membentuk pola bentuk tertentu.  
*genukan* : bulat, lingkaran.

## H

- Hyang* : Dewa.

## J

- jaka* : jejak, anak laki-laki belum menikah.  
*jamang* : perhiasan kepala yang dikenakan di dahi, melingkari kepala.  
*janturan* : cerita dalam wayang yang segera di pentaskan.  
*jonjang* : posisi bahu

**K**

- kahyangan* : kerajaan para dewa  
*kapangan* : pola dasar, bentuk *corèkan*, bentuk outline dalam sebuah gambar.  
*kelat bahu* : melingkari lengan menyerupai gelang.  
*keroncong* : gelang kaki  
*kunca* : ujung kain atau susut kain.

**L**

- lakon* : cerita pewayangan.  
*longok* : muka yang agak menengadah (lebih tunduk dari lancap).  
*luruh* : muka menunduk.

**M**

- mantén* : pengantin, sudah menikah  
*mas-masan* : bentuk berupa deretan selang-seling antara titik dan koma.  
*mrunggèn* : warna ungu  
*mutrani* : proses membuat wayang dengan meniru wayang yang sudah ada.

**N**

- naga* : ular besar.

**O**

- Oncèn-oncèn* : rangkaian bunga; seperti merangkai bunga.

**P**

- pajeg* : tegak  
*pakeliran* : pertunjukan wayang kulit.

<i>pasemon</i>	: roman muka; ekspresi wajah.
<i>pathet</i>	: wilayah nada dalam karawitan
<i>patran</i>	: pola pahatan bernetuk daun, untuk memahat praba.
<i>perupa</i>	: pengrajin
<i>pideksa</i>	: gagah perkasa.
<i>praba</i>	: sandangan yang dikenakan di punggung, runcing ke atas dan melengkung.

## R

<i>ratu</i>	: penguasa, seperti seorang Raja.
<i>relief</i>	: pahatan yang menampilkan perbedaan bentuk dari permukaan rata di sekitarnya.

## S

<i>sampluk</i>	: sedang mengamuk.
<i>sareh</i>	: merasa tenang.
<i>sereng</i>	: bertindak dalam waktu yang sama.
<i>seritan</i>	: tatahan wayang yang digunakan untuk menggambarkan rambut dari tokoh wayang.
<i>sorotan</i>	: susunan perwarnaan wayang dari warna muda sampai tua; gradasi warna
<i>subang</i>	: sejenis anting-anting, hiasan pada telinga.
<i>sumping</i>	: perhiasan pada telinga bagian atas.
<i>sungging</i>	: warna pada figur wayang
<i>sunggingan</i>	: tata pewarnaan pada figur wayang

## T

<i>tatah</i>	: cara menatah, tahapan utama dalam proses pembuatan wayang kulit.
<i>thelengan</i>	: mata bulat penuh pada biji matanya.
<i>trancapan</i>	: sunggingan bercorak sinar, yang biasanya kelihatan seperti payung bila sedang melengkup.

- tratas* : potongan.  
*trep* : pas di hati  
*tretesan* : pola semacam garis, baik garis lurus maupun garis melengkung lebar dan menyudut.

## U

- ulur-ulur* : kalung yang berupa manik-manik atau untaikan bertatahkan batu permata yang dikalungkan di leher memanjang.  
*uncal kencana* : perhiasan yang menggantung dari pinggang, lentur seperti kalung.  
*uncal wastra* : kain sampur, yang juga dilempar  
*utah-utah* : bagian garudha sebagai lidahnya.

## W

- waleran* : bentuk dekorasi selain guratan dan titik.  
*wesèn* : besi, warna menyerupai besi, warna abu-abu  
*wungu* : warna ungu

## LAMPIRAN 1. DAFTAR PERTANYAAN WAWANCARA

Pertanyaan ditanyakan secara mendalam (*in depth*) dengan pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimana munculnya *wanda*, khususnya *wanda* Gatotkaca, dalam *Pakeliran* wayang kulit *purwa* gaya Surakarta?
2. Bagaimana penggunaan *wanda* pada *Pakeliran* wayang kulit *purwa* gaya Surakarta? Bagaimana harusnya dalang dalam penggunaan *wanda* *Pakeliran* wayang kulit *purwa*? Pantasnya *wanda* itu digunakan seperti apa?
3. Bagaimana memperhatikan *wanda-wanda* Gatotkaca secara khusus untuk lakon yang memainkan tokoh Gatotkaca? Mis: Gatotkaca Winisuda? Lahire Gatotkaca? Gugure Gatotkaca?
  - a. Bagaimana pendapat Anda, *wanda Guntur* digunakan untuk adegan perang? Kesannya seperti apa? Kalau bukan Guntur, pantasnya menggunakan *wanda* apa? dan/atau...
  - b. Bagaimana pendapat Anda, *wanda Thatit* digunakan untuk adegan selain perang? Mis: sebagai Tetuka Gatotkaca Kesannya seperti apa?
  - c. Bagaimana pendapat Anda, *wanda Kilat* digunakan untuk adegan kerajaan? Kesannya seperti apa? Enaknya menggunakan *wanda* apa untuk Perang Besar? dan/atau...
  - d. Bagaimana pendapat Anda, *wanda Mantèn* digunakan untuk adegan perang? Kesannya seperti apa? Pantasnya menggunakan *wanda* apa?



## LAMPIRAN 2. JAWABAN WAWANCARA

**Nama** : Bambang Soewarno

**Kapasitas** : Dalang, Pakar Wayang Kulit *Purwa*

### Jawaban 1.

Kebanyakan *wanda*, termasuk *wanda* Gatotkaca yang ada, biasanya penciptanya anonim. Yang terkenal itu di daerah Klaten buatnya Eyang Mandurareja Gatotkaca untuk *Mantèn* atau gatotkoco untuk gandrung dan *wanda* itu munculnya bersamaan, tidak dalam waktu sekali, kemudian muncul banyak. Yang jelas *wanda* ini munculnya tidak bareng, ini tumbuh sesuai dengan jaman dan kebutuhannya jadi tidak bisa bareng.

### Jawaban 2.

Pada wayang ada stilasi bentuk, untuk membentuk karakter. Dan lukisan wayang bukan melukiskan tokoh pada wayangnya, yang dilukis adalah karakter dari wayang itu, dan menurut aturan itu dilihat dari samping, tidak rata, bukan seperti kenyataan yang kita hadapi, tapi hidup yang kita hayati. Nah, *wanda* digunakan untuk mempertegas stilasi bentuk dari wayang kulit *purwa* itu. Pertimbangan dalam penggunaan *wanda* adalah mengatur tinggi *Réndahnya* suara dalang, kalau suara *Réndah* ya menunduk, kalau kecil lantang ya harus mendongak, itu terbawa disitu. Karena ekspresi ini *manut* wayangnya. Kalau kita mendalang *manut* wayangnya, itu sesuatunya mengalir enak. Mau minta gerak apa, kita tinggal nurutin. Mau minta bicara seberapa tinggi, *Réndah* nada kalimatnya, melihat postur tubuh. *Wanda* itu perpaduan garis dan warna, jadi garis-garis itu kalau mendongak tidak mungkin pundaknya kelihatan, ya ini datar, datar tapi masih seimbang, kalau ini tinggi belakang ini,

namanya jonjang, gak seimbang. Ya, bentuk wayang itu menyimpan kode. Untuk gerak, untuk bicara, untuk dialog, untuk apapun. *Wanda* berpengaruh di dalamnya.

### Jawaban 3.

Bentuk-bentuk wayang dari Gatotkaca, Gatotkaca sebagai raja muda tidak pakai mahkota. Ada tiga *jamang* strata raja ada tiga tingkatan, garuda mungkur memiliki bentuk yang sama hanya istilah yang membedakan. Garapan yng baik itu garapan empu, bukan garapan tukang pengrajin. Pelemahan *anton-anton* (kekuatan). Belakang lebih panjang atas juga lebih panjang terpaut. Tapi jangan terlalu kepanjangan, nanti susah kalau terlalu panjang. Wayang ini posisinya berdiri tapi kalau yang posisi kaki ini sudah terlihat bersila, yang punggawa-punggawa itu juga sudah otomatis terlihat duduk walaupun berdiri. Memperhatikan *wanda* harus satu persatu, karena yang *Mantèn* ini, *Mantèn* ya *Mantèn* ini adalah karya Eyang Mandurareja, beliau ini terkenal sekali di Klaten, *wanda Mantèn* ini hampir setiap dalang punya. Itu sama dengan *gandrung* sama hanya beda istilah. *Wanda* Bedhug bentuknya pendek, Kartosuro, ini gunanya untuk terbang. Karena kalau untuk terbang, kan ada lampu di atas jalan kemudian kalau digerakkan siluet bayangan kakinya, tidak terlalu panjang, jadi tidak sampai tanah (*palemahan*). Ini Gedhug, yang di keraton digunakan untuk tindh wayang Kanjeng Kyai.Jimat.

**Nama** : Sumanto

Kapasitas : Pakar wayang kulit *purwa* gaya Surakarta

### Jawaban 1.

Tidak ada semua sejarah tertulis tentang *wanda* yang muncul pertama kali. Jadi pada suatu saat raja minta sebuah cerita. Minta dibuatkan buto Cakil,

tulangnyanya di ambil sama anjing. Karena belum lalu dinamakan *wanda* Kirik - *wanda* Anjing. Karena dia inginkan ada bentuk visual wayang yang berbeda, untuk visual tokoh wayang yang berbeda dan itu datang harus bisa mencerminkan ungkapan perasaan, ekspresi dari kejiwaan tokoh itu. Menurut sejarah, pembuatan *wanda* masif dilakukan ketika Kasunanan Surakarta melalui rajanya meminta untuk dibuat *wanda*, baru setelah itu *wanda-wanda* Gatotkaca berkembang secara pesat di luar keraton Surakarta.

### Jawaban 2.

Sumber cerita wayang dari Sastromirudo dan Serat Centini. Melalui dua buku tersebut juga diturunkan kepada dalang tentang penggunaan *wanda* didalamnya. Dalang-dalang yang ada di luar keraton, hanya menggunakan satu atau dua *wanda* saja, karena terbatasnya figur wayang dimilikinya, tetapi tidak keluar dari pakem yang telah dipelajari. Penonton tidak pernah mempersoalkan *wanda*. Jadi *wanda* itu digunakan untuk kemantapan ekspresi dalang masing masing. Semua kembali kepada dalang-dalang yang memainkan tokoh seperti Gatotkaca. Melalui pengalaman, serta pembelajaran dalang, seorang dalang akan bisa mengekspresikan seorang tokoh, Gatotkaca dalam peperangan pantasnyanya menggunakan *wanda* ini.

### Jawaban 3.

Penggunaan *wanda* Gatotkaca disesuaikan juga dengan bagaimana tokoh Gatotkaca yang dimainkan oleh Dalang. Kalau Guntur, yang menunjukkan Gatotkaca muda kan belum (kelihatan) karena dia belum punya wibawaan apa apa, kalau berdasarkan konsep 'pantes', maka bisa menggunakan Kilat untuk membantu menjelaskan Gatotkaca yang muda. kalau berdasarkan konsep 'pantes'nya ketika digunakan menyesuaikan

ekspresi wayang dengan kebutuhan dalang. Jadi misalnya ini untuk *wanda* Thatit, ekspresinya apa? Bahwa *wanda* tathit itu kegunaannya untuk perang. Artinya bahwa ini harus menunjukkan bahwa kesannya ada harus terampil. Kesan dari wayang itu sendiri harus terampil sesuai permintaan Raja.

**Nama : Blacius Subono**

Kapasitas : Pengamat wayang kulit *purwa* gaya Surakarta

Jawaban 1.

*Wanda* sebuah kreatifitas dari seorang dalang, awalnya ingin sesuatu yg berbeda, dari yg ada dengan sengaja. Walaupun ada yg tidak sengaja karena kesalahan pembuatan, yang lama-lama setelah dihayati kok penak.

Jawaban 2.

Penggunaannya banyak yang tidak sesuai pakem, tetapi ada juga yang sesuai pakem, untuk perang harusnya menggunakan Thathit, tetapi ada yang menggunakan Guntur. Penggunaan wayang sering digunakan dua-duanya. Penggunaan *wanda* lebih kepada kepuasan dalang menggunakannya.

Jawaban 3.

Pertimbangan yg utama, walaupun sudah dibakukan misalnya perang pakai thathit, tetapi pegangan atau gapitannya udah betul atau belum, enak atau tidak enak. Postur tubuhnya, ada yg ramping, sama-sama thathit bisa berbeda. Gaya sragenan pilih yg ramping2. Pertimbangan penggunaan *wanda* tetap mempertimbangkan kepantasan, tapi kalau punya atau selera lagi, misal *wanda Mantèn* untuk gandrung, tapi saya

lihat kok gak enak *wanda Mantèn* kurang enak, makanya digunakan *wanda* lain. Kepantasan menurut saya, yang *kalau* lama-lama dilakukan bisa menjadi patron. Kepantasan berdasarkan selera jadi pantas atau tidak pantas, mungguh atau tidak mungguh sesuai bagi bagi kelompok tertentu. Setiap kelompok punya pengaruh berbeda<sup>2</sup>. Pengaruh disini lebih kepada seringnya atau kebiasaan menggunakan *wanda* tertentu oleh patron kelompoknya. Dan menjadi pakem bagi kelompok itu sendiri, dan menjadi kebiasaan bagi kelompok tsbt dan mengkristal. Semakin membesar kelompok tersebut, akan menjadi sebuah waton. Kepantasan *wanda* juga dilihat dari kebiasaan orang yg melihat. Guntur dibuat perang, tidak masalah. Karena pemahaman orang itu ya gatotkaca itu ya perang. Thathit buat jumenengan, tidak enak. Menurut saya ya harus sesuai penempatan, Guntur tidak untuk perang, thathit untuk amuk-amukan.

**Nama : Soetarno**

**Kapasitas : Pengamat wayang kulit *purwa* gaya Surakarta**

Jawaban 1.

*Kalau* di lingkungan keraton, idenya dari raja, karena raja punya abdi dalem atau praktisi, yg ngrjain yg ahli, setelah jadi, kemudian baru dikukuhkan setelah sekian tahun.

Jawaban 2.

Dalang punya favorit, akan keluar di adegan apapun. Dia tidak melihat lagi kepantasan atau kesesuaian dengan karakter.



Jawaban 3.

Guntur kadang-kadang dipake perang, menurut saya tergantung lakon, lakon punya pengaruh. Misal lakon partakrama, dalam adegan itu terjadi konflik antara gatotkaca dan baladewa, gatotkaca menggunakan Guntur karena adegan lamaran (formal), peristiwa lakon bisa menyebabkan gatotkaca *wanda* guntur bisa digunakan untuk perang. Tapi perangnya perang sopan, gatotkaca nggak berani ngantem di atas badan, jadi cuma ngantem pupu aja, kalau dalangnya tau. Dan *kalau* mau ngantem nyembah dulu. Kalau sebaliknya, thathit digunakan untuk adegan jejeran tergantung dari selera dalang atau Kelengkapan wayang. Pakem untuk penggunaan *wanda* ada, tapi dalang kadang2 sering keluar kaidah tsbt, tidak memperhatikan kaidah2 tersebut. Guntur multifungsi, thathit kilat memiliki ciri khas yang dapat dikenali. *Mantèn/* gandrung di dunia pedalangan tidak begitu populer.

**Nama : Kasidi Hadiprayitno**

Kapasitas : Pengamat wayang kulit *purwa* gaya Surakarta

Jawaban 1.

Semua *wanda* berawal dari lingkungan keraton, dan dikembangkan ke masyarakat secara luas. Perkembangan *wanda* sangat beragam di masyarakat.

Jawaban 2.

Ketersediaan *wanda* pada seorang dalang akan mempengaruhi bagaimana sajian *pakelirannya* ditampilkan. Dahulu dalang tidak memiliki banyak *wanda*. Sehingga hanya *wanda-wanda* itu saja yang ditampilkan.

Jawaban 3.

Guntur digunakan untuk adegan-adegan resmi. *Wanda* guntur pantasnya untuk jumenengan, *wanda* kilat untuk perang gagal dan *wanda* tatit untuk perang besar atau patet manyura. Harusnya memang begitu. Masih ada *wanda* dhukun yang agak ndegek tubuhnya, dan *wanda* *Mantèn* untuk adegan-adegan gandrung.

**Nama : Manteb Soedharsono**

**Kapasitas : Dalang Senior wayang kulit *purwa* gaya Surakarta**

Jawaban 1.

Ada seperti wondo banteng, wondo banteng gatotkoco asalnya dari *wanda* gelap itu sebetulnya dijeneng wondo banteng, iya penamaan saja sebetulnya yang penting ada lima, joko, gatotkoco guntur, terus gatotkoco gandrung atau *Mantèn*, terus gatotkoco gelap tatit ada lima. Jabang tetuko itu ya apa ya *kalau* jaman kuno jabang tetuko itu malah wujud raksasa itu seng koyo sukosrono itu, iya raksasa.

Jawaban 2.

*Wanda* itu kembali kepada individunya dalang, jadi tidak bisa untuk patokan. Setiap dalang memiliki aturannya sendiri dalam memainkan sebuah *wanda* pada tokoh yang dimainkannya. Nah itu tadi ya gatotkoco wondo *Mantèn* yo gatotkoco rabi, rabinya gatotkoco. Gatotkoco guntur itu Gatotkaca bedak jumeneng jadi ratu, terus nek Gatotkaca joko metu seko kalah candradimuko. Sekarang gatotkoco tatit sing gatotkoco awae ireng ra ireng cilik rodo dangak sama saja dengan gelap awak ireng ara ini ireng awak ireng ini rodo dingkluk sitik awae rodo lemu itu gelap itu gunae untuk perang

Jawaban 3.

Gatotkoco wondo *Mantèn* iki itu hanya untuk membedakan opo bedanya gatotkoco guntur dengan wondo *Mantèn*, *kalau* gatotkoco Guntur itu ya awaknya kena prada kuning, raine ireng, dingkluk, awake roro lemu, lah itu untuk apa? Nah jumenengan, jumenengan gatotkoco (Jumenengan ing Pringgadani).

Nanti *kalau* gatotkoco rabi, gatotkoco opo? *wanda Mantèn*, ciri khase opo? tanpa pake godek ini tapi ini sumping ya ini sumping ada sumpingnya itu wondo *Mantèn*. Untuk gatotkoco rabi. Nek nggo metu seko kawah Candradimuka, *wanda* Jaka, badannya ini gembleng kuning rainya juga item tapi rodo longok rada dangak ya joko, ya candradimuka itu kan *kalau* wayangnya ada *kalau* ga ada ya mending gatotkoco tatit ireng, oh beda gatotkoco tatit itu kan untuk perang, tatik gelap itu kan untuk perang, nah itu memang agak apa ya sebetulnya *kalau* di apa di dilihat secara detail ya memang bedo. Dikarenakan di Jawa sini, bentuk Gatotkaca yang di India berupa raksasa diubah menjadi bagus, padahal dahulunya lahirnya sebagai buto, saya pake bayi tapi mukanya sudah seperti gatotkoco gitu, iya *kalau* yang umum bernama bayi bayen itu.

**Nama : Anom Suroto**

**Kapasitas : Dalang Senior wayang kulit *purwa* gaya Surakarta**

Jawaban 1.

Tidak ada semua sejarah tertulis tentang *wanda* yang muncul pertama kali. Bentuk-bentuk *wanda* Gatotkaca sudah ada ketika belajar mendalang. Juga tidak ada pakem dalam penggunaan *wanda*.

Jawaban 2.

Penggunaan *wanda* Gatotkaca pada *pakeliran* wayang kulit *purwa* tidak bisa diprediksi, apakah seorang dalang akan menggunakan satu *wanda*, atau beberapa, karena penggunaan *wanda* juga didasarkan pada kepemilikan jenis *wanda* yang dimiliki oleh dalang dalam sebuah lakon.

Jawaban 3.

Tokoh raja bisa menggunakan *wanda* Guntur. Untuk perang, menggunakan *Thathit*. Bentuk muka akan seperti berkomunikasi dengan dalang, ketika figur wayang dimainkan dalam *pakeliran*. Ekspresi dalang dalam memainkan Gatotkaca dapat terlihat disitu.

**Nama : Purbo Asmoro**

Kapasitas : Dalang Senior wayang kulit *purwa* gaya Surakarta

Jawaban 1.

*Wanda* wayang itu yang saya pahami, sudah ada sejak saya mendalang. wayang Keraton sendiri, kemungkinan juga punya patokan sendiri. Wayang keraton itu kan memang secara garapan milik superbagus yang milik raja. Biasanya sekarang kita tinggal mulo aja dari wayang keraton. Saya tidak tahu sejarah wayang pedalangan kenapa kok bisa muncul begitu, tapi bisa didapatkan estesisnya sampe tingkat tinggi termasuk menggambar wayang dengan kapangan yang bagus untuk wayang Klatenan.

Jawaban 2.

*Wanda* merupakan ekspresi jiwa dalang ketika memainkan wayang, emosi yang keluar dari *wanda* akan keluar ketika dimainkan. misalnya *kalau*

seperti Permadi kan ada yang raut mukanya putih ada yang rautnya emas, tapi kan badannya ada yang hitam, ada yang emas atau prada. Tapi yang paling mudah yang tadi ditanyakan paling mudah diketahui orang awam tentang hitam dan emas tadi dan juga mungkin juga ini tengadah duduknya dan juga gemuk kurusnya. Seorang dalang itu juga masih perlu terus mengasah kemampuannya dalam menyajikan *pakeliran*, karena bagaimanapun *wanda* itu untuk mendukung suasana, suasana tegang, suasana penokohan dalam *pakeliran*. Untuk dalang-dalang tertentu yang agak mengetahui tentang *wanda*, kan banyak dalang yang tahu tentang *wanda* wayang kan mas, yang penting di antara koleksi dia sepuluh Gatotkaca paling enak digerak, kadang gapitannya yang paling enak. Itu kebutuhan gerak kan itu yang mana. Atau mungkin yang *wandanya* yang paling gagah paling ganteng.

Jawaban 3.

Era sekarang ini, untuk ladang-ladang (dalam *pakeliran*), kadang-kadang itu tidak dipertimbangkan banget lah. Apalagi dalangnya kalau saat mau pentas itu tidak sempat mengumpulkan foto beberapa *wanda* juga kadang-kadang yang mengambilkan itu asistennya, pokoknya diambilkan itu kadang-kadang asistennya udah ga sempat lagi, masalahnya macem-macem. Tapi *kalau* memang dipersiapkan sejak awal tu , pokoknya ketika Gatotkaca masih muda saya akan memakai ini ketika Gatotkaca jadi *Prabu Sumilih* saya akan pakai ini. Ketika sedang ada adegan gugur, ketika gugur pake ini (*Thathit*), bisa juga dipersiapkan seperti itu. Untuk dalang-dalang tertentu yang agak mengetahui tentang *wanda*, kan banyak dalang yang tahu tentang *wanda* wayang kan mas, yang penting di antara koleksi dia sepuluh Gatotkaca paling enak digerak, kadang gapitannya yang paling enak. Itu kebutuhan gerak kan itu yang mana. Atau mungkin yang *wandanya* yang paling gagah paling ganteng. Itu juga pertimbangan, *wanda* juga pertimbangan ketika saya menggunakan *wanda*, gapitan dan



sebagainya untuk kebutuhan gerak, macam-macam juga. Dalam wayang pedalangan, karena wayang kan ada beberapa macam, kalau di wayang pedalangan menurut saya ya wayang pedalangan Klatenan, yang bagus *wanda-wanda* Gatotkacanya. Mengapa saya bilang demikian memang menurut saya itu estetikanya wayang juga kepegang dan juga dari postur tubuhnya secara keseluruhan. Yang selama ini *kalau* saya bandingkan dengan daerah-daerah lain yang bukan pedalangan ya agak lain. *Kalau* simetris, harmonis postur tubuhnya. Itukan saya koleksi banyak, paham betul tapi paham menurut pengertian saya. Karena *kalau* menurut patokan *wanda*, itukan tidak dijelaskan secara rinci.

**Nama : Sihanto**

**Kapasitas : Pakar wayang kulit *purwa* gaya Surakarta (Abdi Dalem Lembisono Karaton Kasunanan Surakarta)**

#### Jawaban 1.

Kemunculan *wanda* bergantung pada keinginan raja, dan diaplikasikan oleh empu yang menciptakan wayang. *Wanda* Gatotkaca hanya memiliki dua *wanda*, Guntur dan Thathit, Guntur lebih luruh, sedangkan Thathit lebih ndangak.

#### Jawaban 2.

Penggunaan *wanda* bergantung pada dalangnya. Keinginan dalangnya seperti apa. Tidak ada pakem yang harus digunakan, tapi baiknya sesuai dengan karakteristik *wanda* yang dimainkan oleh dalang pada lakon yang dimainkan. Paling mudah diketahui orang awam tentang *wanda* adalah warna hitam dan kuning

Jawaban 3.

*Wanda* Gatotkaca, digunakan ketika dikerajaan menggunakan Guntur, ketika berperang menggunakan Thathit. Guntur terlihat luruh dengan busana kerajaan, sedangkan Thathit pose badan siap untuk berperang.

